Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

07/19 · Ausgabe 267 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGA NE.DE

4 194373 904907 07

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

SUPER MARIO MAKER 2

Wir haben Super Mario Maker 2 ausführlich gespielt und es macht sogar noch mehr Spaß als der Vorgänger!

MINECRAFT

Großer Report zum Jubiläum: Die Erfolgsgeschichte des Kultspiels!

TEAM SONIC RACING

Test & Vergleich: Team Sonic Racing vs. Mario Kart 8 Deluxe

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Fünfeinhalb Jahre ist es nun schon her, dass mir mit Ausgabe 01/14 das absolute Privileg zuteilwurde, die redaktionelle Leitung der N-ZONE zu übernehmen. Wahnsinn, für mich fühlt es sich nicht annähernd so lange an, denn in dieser Zeit habe ich gemeinsam mit meinen lieben Kollegen und euch Lesern so viele spannende Entwicklungen und Überraschungen im Nintendo-Kosmos erlebt. Gemeinsam haben wir die Spiele-Flaute der letzten Wii-U-Jahre überstanden. Wir haben gemeinsam Nintendos große Kreativität bei der Schöpfung von einzigartigen neuen Spiele-Reihen wie Splatoon, Super Mario Maker oder ARMS zu spüren bekommen. Wir haben gemeinsam miterlebt, wie Nintendo neue Wege ging und beispielsweise Spiele wie Super Mario Run für Mobilgeräte entwickelte oder intensive Kooperationen mit anderen Entwicklern wie bei Mario + Rabbids Kingdom Battle anstrebte. Wir haben uns gemeinsam über Nintendos großes Comeback mit der Switch gefreut und haben stets bei den vielen spannenden Ankündigungen in den zahlreichen Nintendos Directs mitgefiebert. Mit manchen von euch konnte ich mich sogar in persönlichen Gesprächen auf der Gamescom oder beim Lesertreff 2017 zum 20-jährigen Bestehen der N-ZONE sowie in Mails über allerhand Nintendo-Themen austauschen. Ich verbinde mit diesen letzten fünfeinhalb Jahren daher sehr viele wirklich schöne Erinnerungen, auf die ich stets mit Freude zurückblicken werde.

Diese Freude vermischt sich im Moment etwas mit Wehmut, weil ich die N-ZONE mit dieser Ausgabe in die fähigen Hände meiner geschätzten Kollegin Katharina übergebe, damit sie das beste Nintendo-Magazin der Welt in die Zukunft führen und eigene schöne Erinnerungen sammeln kann. Denn für mich beginnt nun ein neues Kapitel in unserem Betrieb, da ich künftig als Projektmanager zum Aufbau neuer Geschäftsbereiche beitragen werde. Aber es soll dennoch kein endgültiger Abschied sein, ein paar Zeilen werdet ihr von mir hin und wieder bestimmt auch künftig in der N-ZONE lesen können. Denn eines steht fest: Meine Passion für Videospiele und Nintendo werde ich garantiert nie verlieren!

Viel Vergnügen mit vielen weiteren fantastischen N-ZONE-Ausgaben wünscht

euer Viktor

ZAHLEN & FAKTEN SPEZIAL

Viktors liebste drei Artikel
In meiner N-ZONE-Laufbahn gab es viele Artikel, die mir besonders am Herzen lagen, aber wenn ich mich festlegen muss, sind es: meine Reportage „In Gedenken an Satoru Iwata“ in Ausgabe 09/15, mein Test zu Splatoon 2 in Ausgabe 08/17 und „Nintendos Spielspaßgarantie“ in Ausgabe 03/19.

Viktors liebstes N-ZONE-Cover
Auch hier fällt mir die Wahl schwer, doch mein Favorit ist gar nicht mal lange her:
Ausgabe 02/19

HEFTINHALT 07/2019

START

Aktuelles 06
Editorial 03
Heftinhalt 04

MAGAZIN

10 Jahre Minecraft – Erfolgsgeschichte des Klötzchen-Phänomens 12
Nintendo auf der E3 2019 – Blick zurück in die Zukunft 22
Nintendo kreativ – lasst eure Fantasie spielen! 18

VORSCHAU

Termine 36

Switch

Blacksad: Under the Skin 34
Pokémon Schwert & Pokémon Schild 32
Super Mario Maker 2 24
Super Mario Maker 2 – Nintendo macht 2D-Mario kaputt! (Kolumne) 30

TEST

Team & Meinungsmache 38
Topspiele 74

Switch

Assassin's Creed 3 Remastered 70
Brothers: A Tale of Two Sons 68
Final Fantasy 12: The Zodiac Age 40
Gato Roboto 60
Katana Zero 44
Mortal Kombat 11 50
Our World is Ended 58
Puyo Puyo Champions 66
Resident Evil 63
Resident Evil 4 65
Resident Evil Zero 64
Saints Row: The Third 72
Sniper Elite V2 48
Team Sonic Racing 52
Team Sonic Racing vs. Mario Kart 54
The Swords of Ditto: Mormo's Curse 46

RETRO

N-ZONE Zeitreise 84
Earthworm Jim 82

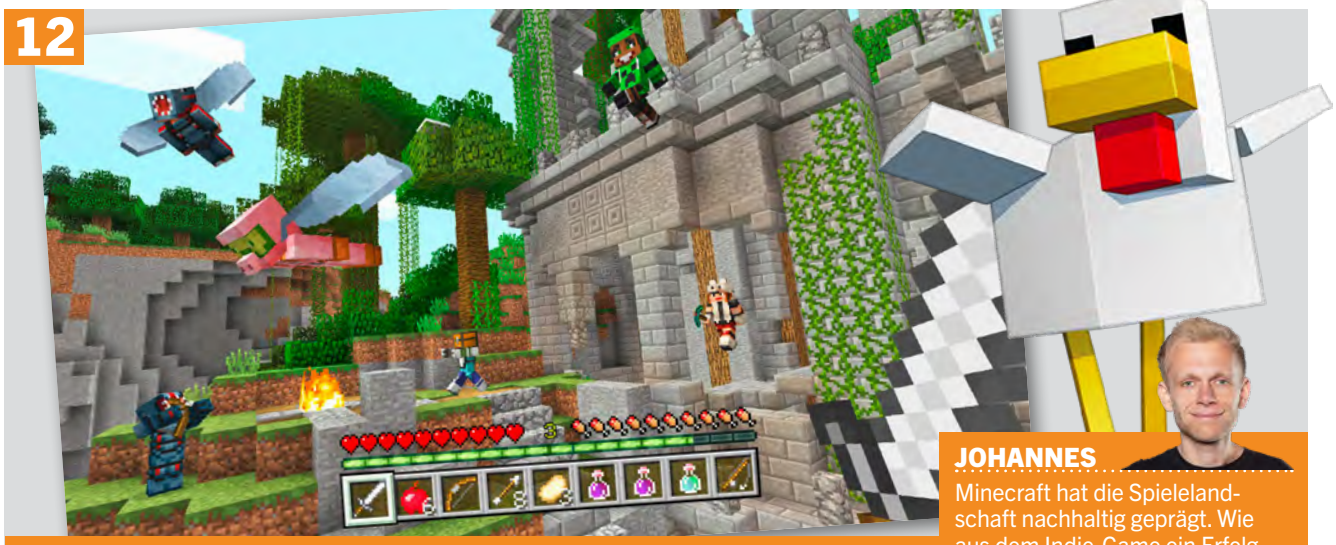
COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Thema des Monats 96

12



MAGAZIN | 10 JAHRE MINECRAFT

JOHANNES
Minecraft hat die Spieleland-schaft nachhaltig geprägt. Wie aus dem Indie-Game ein Erfolg wurde, lest ihr im Report.

32

VORSCHAU | POKÉMON SCHWERT & POKÉMON SCHILD

KATHARINA
Endlich frische Informationen zum Switch-Rollenspiel! Alles Wissenswerte zu den neuen Monstern in unserer Vorschau.

46

TEST | THE SWORD OF DITTO: MORMO'S CURSE

VIKTOR
Das niedliche Action-Adventure mit Zelda-Flair ist nun endlich auch auf der Switch erhältlich, inklusive einiger Verbesserungen.

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

FORTNITE: SEASON 9

Switch Mit der neuen Staffel gibt es wieder viele Änderungen beim Battle-Royale-Platzhirsch.

Fortnite ist eine der größten Sensationen in der Geschichte der Videospiele. Auch in der N-ZONE berichten wir regelmäßig über das Battle-Royale-Game, das im Juni 2018 für die Switch erschienen ist. In der Ausgabe 08/2018 vergaben wir eine Wertung von 7 an Fortnite. Im Mai ist die neunte Staffel des Online-Modus gestartet und die bringt, wie schon die Staffeln zuvor, viele Neuerungen mit sich. Mit den Windkanälen hält ein neues Transportsystem Einzug, das euch schnell von A nach B bringt, die Schauplätze Neo Tilted und Mega Hall wurden der Karte hinzugefügt und mit den sogenannten Fortbytes gibt es einen neuen Sammelgegenstand. Außerdem neu sind Items wie die Kampfschrotflinte und klassische Granaten, dafür fallen beispielsweise Haftgranaten, vergrabene Schätze, Giftpfeile und Ballons weg. Weitere Änderungen und Neuzugänge betreffen die Spielmodi und Items, natürlich gibt es auch wieder einen Season Pass. Fortnite Battle Royale ist kostenlos im eShop der Nintendo Switch erhältlich und online auch ohne Nintendo-Switch-Online-Abo spielbar.

GEWINNSPIEL: FORTNITE-BLASTER

Gewinnspiel Gewinnt einen von fünf spaßigen Nerf-Blastern im Fortnite-Look!

Fortnite-Fans, Nerf-Fans und natürlich auch alle anderen aufgepasst: Passend zur neunten Staffel von Fortnite haben wir ein tolles Gewinnspiel für euch parat! Zu gewinnen gibt es insgesamt fünf verschiedene Fortnite-Blaster von Nerf, und zwar die Modelle Nerf Elite Fortnite AR-L Blaster, Nerf Elite Fortnite SP-L Blaster, Nerf MicroShots Fortnite Sortiment, Super Soaker Fortnite TS-R Wasserblaster sowie Super Soaker Fortnite RL Wasserblaster. Bei den beiden Letztgenannten handelt es sich um Super-Soaker-Blaster, die mit Wasser funktionieren – perfekt für den bevorstehenden Sommer und heiße Tage im Garten oder Park! Die anderen drei Modelle verschießen die bekannten, ikonischen Schaumstoff-Geschosse.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt einfach eine **E-Mail mit dem Betreff „Fortnite“** an johannes.gehrling@computec.de und schon befindet ihr euch im Lostopf und habt die Chance, einen der fünf Blaster zu gewinnen. Schreibt bitte auch gleich eure Adresse für den Versand mit in die E-Mail, damit ihr eure Gewinne möglichst bald in Händen halten könnt. Dafür habt ihr Zeit bis zum **30. Juni 2019** (Sonntag). Wir wünschen euch allen viel Glück und bedanken uns sehr herzlich bei unserem Partner Hasbro für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird. © 2019 Hasbro, alle Rechte vorbehalten.

MEISTERDETEKTIV PIKACHU KOMMT DER NACHFOLGER?

Film Es kursieren bereits Gerüchte um einen Nachfolger zum erfolgreichen Kinofilm.

Anfang Mai startete Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu in den Kinos. Dabei handelt es sich nicht nur um den ersten Pokémon-Realfilm, sondern auch schon jetzt um einen der erfolgreichsten Filme überhaupt, der auf einem Videospiel basiert. Bis Anfang Juni spielte der Streifen weltweit rund 400 Mio. US-Dollar ein, die Produktionskosten beliefen sich auf circa 150 Mio. US-Dollar. Bei den Kritikern löste der Film keine große Begeisterung aus, besonders bei Fans aber kassierte er vergleichsweise hohe Wertungen. Nicht verwunderlich, dass sich bereits die Gerüchte um einen Nachfolger häufen, der angeblich seit Kurzem in Produktion sei. Offiziell bestätigt ist bisher aber noch nichts.

SONIC-FILM VERSCHOBEN

Film Die heftige Kritik am Trailer hat die Macher des Films dazu bewogen, das Design von Sonic zu überarbeiten.

Nach der Veröffentlichung des ersten Trailers zum eigentlich für dieses Jahr vorgesehenen Sonic-Film ernteten die Verantwortlichen viel und vor allem auch heftige Kritik. Besonders die Darstellung von Sonic selbst fand wenig Anklang bei den Zuschauern. Viele Kreative auf Reddit, Youtube, Twitter und Co. nahmen den Trailer zum Anlass, eigenmächtig Verbesserungen des Sonic-Designs zu entwerfen und zu teilen. All das hat offensichtlich die Macher des Films zum Umdenken bewegt, denn der Filmstart wurde kurzerhand von November 2019 auf den 14. Februar 2020 verschoben. Regisseur Jeff Fowler verkündete via Social-Media-Dienst Twitter, dass sich das Team die Zeit nimmt, um das Aussehen von Sonic zu überarbeiten und auf die Kritik zu reagieren.

N-ZONE-STECKBRIEF #46

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Chunky Kong

ERSTER AUFTRITT:
Donkey Kong Country 3 (1996)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Donkey Kong 64 (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Laut der Beschreibung in Donkey Kong 64 wiegt Chunky Kong bei seiner normalen Größe 2.000 pounds, was etwas mehr als 900 Kilogramm entspricht.

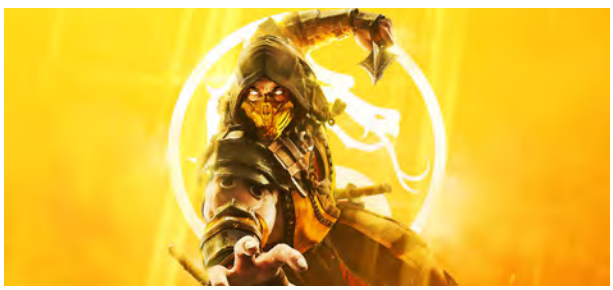
KURZBIOGRAFIE:
Chunky Kong gehört zur Kong-Crew von Donkey Kong 64. In dem Rare-Klassiker für das Nintendo 64 ist er der stärkste Kong, zugleich ist er aber sehr lieb und freundlich, allerdings auch äußerst ängstlich und nicht besonders mutig. Chunky ist der große Bruder von Kiddy Kong und der jüngere Cousin von Tiny Kong und Dixie Kong. In DK64 spricht er von sich selbst in der dritten Person, wie auch Donkey Kong, und scheut jeden Kampf, der sich vermeiden lässt. Sein Instrument ist die Triangel, für Donkey Kong 64 lieh ihm Chris Sutherland die Stimme. Sutherland ist auch für seine Synchronisationen in Banjo-Kazooie: Schraube locker und Diddy Kong Racing bekannt.

TRIVIA:
Chunky Kong ist das einzige Kong-Crew-Mitglied aus Donkey Kong 64, das in Super Smash Bros. Brawl für Wii sowie Super Smash Bros. für Wii U keine Trophäe hat. Er ist außerdem der einzige Kong aus DK64, der in Donkey Kong Jet Race für Gamecube nicht vorkommt.

MORTAL-KOMBAT-FILM PRODUKTION BEGINNT

Film Im März 2021 kommt die Neuverfilmung in die Kinos, die Produktion begann bereits vor Kurzem in Australien.

Während das Kino in den letzten Jahren stark von Superhelden-Film geprägt war, bahnt sich nun ein neuer Trend an: Videospielverfilmungen. Der Sonic-Film oder Meisterdetektiv Pikachu sind nur zwei aktuelle Beispiele. Das brutale Prügelspiel Mortal Kombat wurde bereits zweimal als Kinofilm umgesetzt, der erste Streifen stammt aus dem Jahr 1995, der zweite erschien 1997. Nun gaben Warner Bros. und New Line Cinema bekannt, dass die Neuverfilmung ab dem 5. März 2021 in amerikanischen Kinos laufen wird. Die Produktion im Süden von Australien hat bereits begonnen. Regie führt Simon McQuoid, der mit dem neuen Film zu Mortal Kombat sein Debüt gibt. Unterstützt wird er von James Wan, der durch den Superhelden-Film Aquaman bekannt ist.



MINECRAFT EARTH

Mobile Pokémon Go bekommt Konkurrenz aus dem Minecraft-Universum.

Neuigkeiten aus dem Minecraft-Universum: Microsoft und Mojang haben ein neues AR-Game für Mobilgeräte vorgestellt. Worum geht's? Bei Minecraft Earth, so der Name des Spiels, handelt es sich um eine Augmented-Reality-Variante des Kultspiels Minecraft, die auf Smartphones und anderen Mobilgeräten (wie Tablets) mit Android oder iOS läuft. Am ehesten lässt sich das Spielkonzept mit dem von Pokémon Go vergleichen. Das heißt, die von Minecraft für PC, Konsolen und Co. bekannte Spielmechanik wird als erweiterte Realität dargeboten, das Smartphone ist dabei sozusagen das Fenster zur Augmented Reality.

Die gesamte Welt ist gleichzeitig Spielwelt von Minecraft Earth. Wollt ihr zum Angeln gehen? Sucht euch einen (echten!) See oder Fluss in der Nähe. Ihr benötigt Holz? Auf zum nächstgelegenen (echten!) Wald oder Park. Sämtliche Inhalte aus Minecraft – Grundlage ist hierbei die Bedrock-Engine – stecken auch in Minecraft Earth. Einfache Blöcke baut ihr vergleichsweise simpel durch bloßes Antippen ab. Etwas speziellere Blöcke erhaltet ihr durch Abenteuer, die ihr mit Freunden oder Fremden bestreitet. Mobs findet ihr überall, ihr könnt sie sammeln und züchten. Zu Hause setzt ihr euch mit euren gesammelten Materialien dann gemütlich an einen Tisch (oder eine andere ebene Oberfläche) und erbaut daraus alles, was euer Herz begehrt. „Build plates" nennt sich dieser Teil des Spiels, wobei eure Konstrukte und Bauwerke hier deutlich verkleinert dargestellt werden. Denn, daran müsst ihr denken, die Blöcke in Minecraft haben eine Kantenlänge von genau einem Meter. Habt ihr etwas gebaut, geht ihr nach draußen und bewundert das Werk in „Originalgröße" , also auf Grundlage der Blockkantenlänge von einem Meter. Ihr könnt eure Bauwerke auch betreten und beispielsweise aus dem Fenster schauen.

Minecraft Earth setzt zudem auf soziale Interaktion. Im „Build plates"-Modus könnt ihr daher zum Beispiel eure Rohstoffe gemeinsam nutzen, um etwas zu erschaffen. Auch Abenteuer bestreitet ihr mit Mitspielern. Das können Leute in eurer unmittelbaren Nähe sein oder auch weiter entfernte Spieler, das funktioniert dann über das Teilen spezieller Links. Und sonst? Die eigene Figur aus Minecraft findet ihr auch in Minecraft Earth. Hunger beeinflusst die Reichweite, in der ihr Blöcke erreichen und abbauen könnt. Laufen soll das AR-Game auf den meisten aktuellen Smartphones, auch solchen mit eher durchschnittlicher Leistung. Die öffentliche Beta soll diesen Sommer losgehen und ist den aktuellen Plänen nach nicht nur auf die USA beschränkt. Der finale Release wird dann natürlich noch mal später stattfinden, aber auch der lang anhaltende Beta-Status des ursprünglichen Minecraft war kein Hindernis für Fans. Minecraft Earth soll kostenlos angeboten werden und auf Lootboxen, pay2win und ähnliche Mechanismen verzichten.

MARIO KART TOUR INFOS AUS DER BETA

Mobile Viele Spieler der geschlossenen Beta veröffentlichten schon kurz nach Beginn zahlreiche Infos zum Mobile-Game.

Im Mai begann die geschlossene Beta zu Mario Kart Tour, dem ersten Ableger von Mario Kart für Smartphones. Wie zu erwarten war, kamen dadurch schnell nicht nur Videos und Bilder ans Tageslicht, sondern auch viele Infos zum Game selbst. Rennen erstrecken sich über zwei Runden, das Fahrzeug fährt automatisch. Per Wischgesten über den Bildschirm steuert ihr, ein Herabfallen von den Strecken ist nicht möglich. Von den Kursen sind einige aus vergangenen Teilen der Reihe bekannt. Driften läuft wahlweise automatisch oder manuell, asynchrone Online-Rennen sind möglich, an Fahrern steht eine große Auswahl der üblichen Verdächtigen zur Verfügung. Im Gegensatz zu bisherigen Nintendo-Games für Mobile setzt Mario Kart Tour stärker auf eine vielseitige Monetarisierung. Jedes Rennen verbraucht beispielsweise ein Herz, von denen ihr nur fünf auf einmal besitzen könnt. Alle 15 Minuten gibt's ein neues Herz – oder ihr bezahlt mit echtem Geld. Auch Fahrer und Kart-Teile kosten Echtgeld, die befinden sich in klassischen Lootboxen. Grafisch und technisch entspricht Mario Kart Tour am ehesten Mario Kart 7 (3DS) mit höherer Auflösung.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1241: Das Wrestler-Pokémon Fuegro ist seit Super Smash Bros. Ultimate fester Bestandteil der bunten Kämpferriege. Jedoch wäre stattdessen beinahe das Pflanzen/Geist-Pokémon Silvarro ausgewählt worden, was Sakurai in einem Interview verriet.

1242: Das Schlachtfeld ist in jedem Spiel von Super Smash Bros. dabei, glänzt aber jedes Mal durch ein verändertes Design. Im ersten Teil der Prügel-Orgie für das Nintendo 64 nimmt diese Rolle tatsächlich noch die Stage namens Dream Land ein, da sie vom Aufbau her das Schlachtfeld repräsentiert, ohne jedoch auch so genannt zu werden.

1243: Die Stage Wohnzimmer in Super Smash Bros. lässt zufällig fünf verschiedene Hunderassen aus den Nintendogs-Spielen im Hintergrund auftauchen ... und so manches Mal auch kleine Kätzchen!

1244: Das große Ziffernblatt in der Kampfstage Umbra-Uhrturm aus Super Smash Bros. zeigt immer die aktuelle Uhrzeit an.

1245: Während die spielbaren Koopalinge in Super Smash Bros. für 3DS/Wii U für so manchen Angriff noch denselben Hammer wie deren Original-Skin Bowser Jr. schwangen, greifen sie in Super Smash Bros. Ultimate stattdessen mit den Zauberstäben an, die in zahlreichen Jump&Run-Titeln zu deren Ausrüstung gehören.

1246: Yoshis Ultrasmash-Angriff in Super Smash Bros. Ultimate für die Switch stellt eine Referenz an das optisch beeindruckende Opening des Gamecube-Ablegers Super Smash Bros. Melee dar. In beiden Fällen sieht man, sogar in einer überaus ähnlichen Aufmachung, eine große Herde verschiedenfarbiger Yoshis durch eine Hügellandschaft rennen.

1247: Nutzt man in Super Smash Bros. Brawl den Diorama-Modus, um seine gesammelten Trophäen schick auszustellen, und entscheidet man sich für den Hintergrund mit den vielen Geschenkkartons, so sollte man einen Blick auf den linken Bildschirmrand werfen. In einem der Kartons befindet sich nämlich ein schwarzer Nintendo DS Lite. Wer diesen Handheld wohl geschenkt bekommen soll?

1248: In der japanischen Version von Super Smash Bros. für Wii U gibt es ein zusätzliches Meisterstück, also eine zeitlich begrenzte Demoversion eines Nintendo-Titels. Dieses Meisterstück stammt vom NES-Spiel Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light, welches niemals außerhalb Japans veröffentlicht wurde.

1249: Die Idee hinter Super Smash Bros. war schon immer, dass sich Nintendo-Spielzeuge bekämpfen, ähnlich wie Kinder mit ihren liebsten Action-Figuren aus Plastik spielen. In ersten Teil der Serie waren es Spielpuppen, seit Super Smash Bros. Melee sind es Nintendo-Statuen. Mit den sammelbaren Amiibo-Figuren, die mit Super Smash Bros. für Wii U eingeführt wurden, konnte man die Ursprungsidee endlich Realität werden lassen.

1250: Mit dem Release des Mewtu-DLC für Super Smash Bros. für 3DS/Wii U schlich sich gleichzeitig ein Bug in die Wii-U-Version ein, welcher den Spieler aus dem Online-Modus sperrte. So durfte man mit Mewtu etwa nicht die Multi-Man-Smashes spielen. Kurz nach dem Release arbeitete Nintendo aber prompt an einem Patch, um den Fehler zu beheben.

NEUE POKÉMON-PROJEKTE ANGEKÜNDIGT

Mobile/Switch In einer per Livestream ausgestrahlten Pressekonferenz kündigte The Pokémon Company kürzlich vier neue Projekte im Rahmen des Taschenmonster-Franchise an.

Kürzlich hat The Pokémon Company eine Pressekonferenz per Livestream direkt aus Tokio abgehalten; durch die rund halbstündige Präsentation führte der Präsident von The Pokémon Company, Tsunekazu Ishihara, zusammen mit weiteren Mitarbeitern des Unternehmens. Dabei wurden einige neue Projekte bekannt gegeben, die im aktuellen und nächsten Jahr erscheinen werden.

Meisterdetektiv Pikachu 2

Der Nachfolger des 3DS-Erstlings, hierzulande 2018 erschienen, wird wie schon der erste Teil von Creatures Inc. entwickelt. Meisterdetektiv Pikachu 2 greift die Ereignisse des Vorgängers auf und führt die Geschichte zu Ende, die bei Teil 1 mit einem Cliffhanger endete. Das Spiel erscheint für die Nintendo Switch, wann genau, ist aber noch genauso unklar wie weitere Details zum Game. Der große Erfolg des Kinofilms Meisterdetektiv Pikachu hat zu der Entscheidung beigetragen, einen zweiten Teil des Spiels für Nintendos Hybrid-Konsole Switch zu entwickeln.

Pokémon Masters

Pokémon Masters soll noch 2019 für Smartphones und andere Geräte mit Android und iOS erscheinen. In diesem neuen Spiel trefft ihr ikonische Trainer aus den Hauptspielen der Pokémon-Serie und kämpft entweder mit ihnen zusammen oder wagt euch ins Duell. The Pokémon Company verspricht, dass das Game sinnvoll an Smartphones angepasst und dadurch gut mit einem Touchscreen spielbar sein soll. Von den versprochenen „ikonischen Trainern" waren bisher schon Rot, Blau, Rocko, Siegfried, Troy, Cynthia, Rosy und Diantha zu sehen. Weitere Informationen zu Pokémon Masters sollen bereits in Kürze folgen.

Pokémon Home

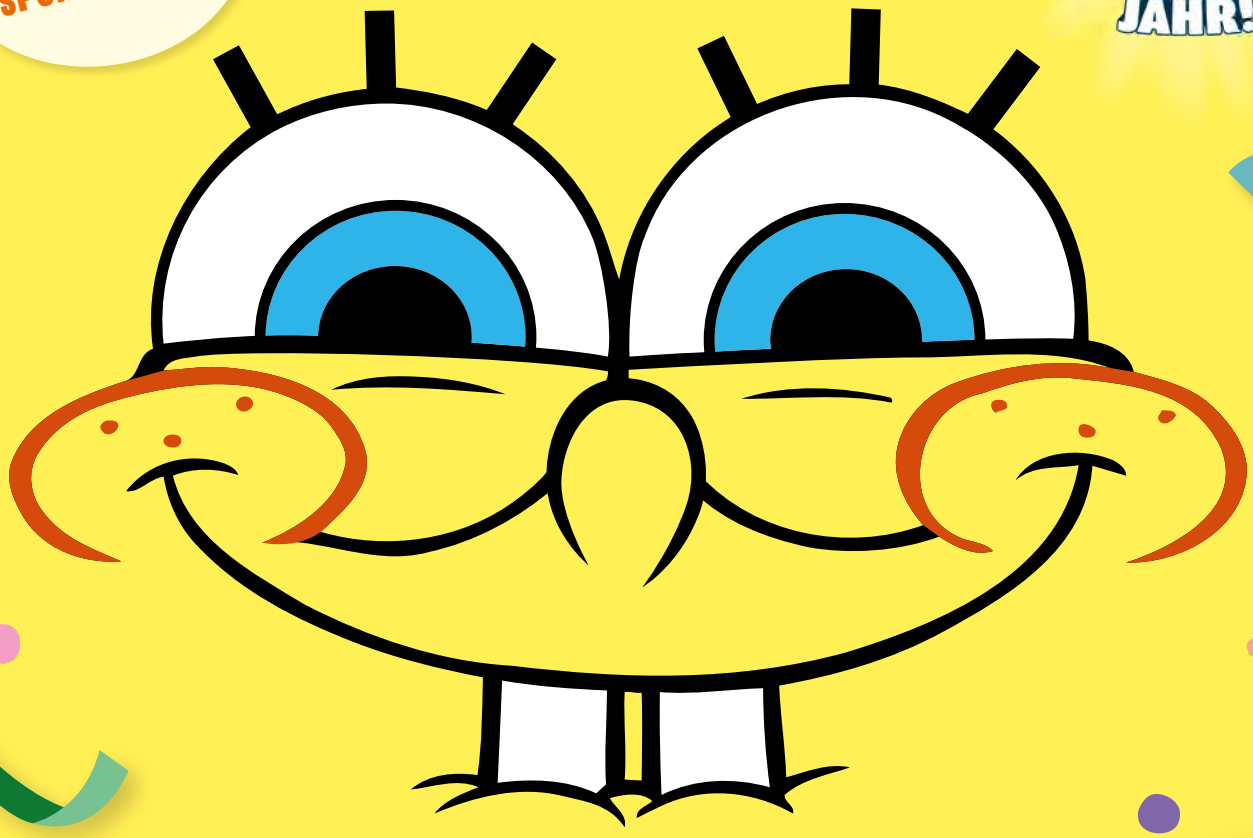
Bei Pokémon Home handelt es sich um einen cloudbasierten Service, der 2020 für Android, iOS und Nintendo Switch erscheinen soll. Home hat zum Ziel, all eure Pokémon an einem Ort (digital) zu vereinen. Zumindest, solange die Taschenmonster aus Pokémon Bank (3DS), Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! (Switch), Pokémon Schwert & Schild (Switch) oder Pokémon Go (Mobile) stammen. Mittels Pokémon Home könnt ihr eure Monsterchen mit anderen Trainern online tauschen, lokal ist das ebenfalls möglich. Weitere Features werden noch bekannt gegeben.

Pokémon Sleep

Zu Pokémon Sleep ist derzeit nur Grundlegendes bekannt. Die Software soll 2020 für Android und iOS erscheinen, zusammen mit einem neuen Gadget namens Pokémon Plus+. Dabei handelt es sich um den Nachfolger von Pokémon Plus. Das smarte Armband wurde bereits 2016 veröffentlicht und ermöglicht es Spielern von Pokémon Go, auf simple Art und Weise Taschenmonster zu fangen, ohne dabei das Smartphone ständig in die Hand nehmen zu müssen. Die gleiche Funktion bietet auch Pokémon Plus+, zusätzlich zeichnet das Armband euren Schlaf auf, ähnlich wie Fitnessarmbänder. Per Bluetooth gelangen die Daten aufs Smartphone und in die Pokémon-Sleep-App. Was genau das bringen soll, ist derzeit noch unklar, The Pokémon Company kündigte aber ein völlig neuartiges Gameplay an, das sich mit Bisherigem nicht vergleichen ließe.

LIVE IM TV
BEI NICK
UND AUF
SPONGEBOB.DE

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF
20
DAS ALLERSCHÖNSTE JAHR!



DIE ALLERLÄNGSTE

SPONGEBOB LIVE-SHOW

ZUM 20. JUBILÄUM

VOM 13. – 14. JULI AUS BERLIN

Die allertollste 48-Stunden-SpongeBob-Party aller Zeiten mit
jeder Menge pazifischem Blödsinn und schwammtastischen Gästen.
Seid die Allerlautesten und feiert mit!

© 2019 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Hergestellt von Stephen Hillenburg.

nickelodeon

10 JAHRE MINECRAFT

DIE ERFOLGSGESCHICHTE DES KLÖTZCHEN-PHÄNOMENS

Vom Ein-Mann-Projekt zur Ikone der Popkultur: Minecraft veränderte in den vergangenen zehn Jahren die Spielewelt. Doch was macht das Aufbauspiel eigentlich so besonders? Und wieso gehört es trotz Simpelgrafik zu den wichtigsten Spielen aller Zeiten? Unser Report klärt auf.

Von Olaf Bleich,
Benedikt Plass-Fleßenkämper
& Katharina Pache

Pac-Man, Tetris, Doom, Tomb Raider, World of Warcraft und aktuell der Battle-Royale-Shooter Fortnite: Nur wenige Videospiele schaffen es, tief in die Popkultur vorzudringen. Und da wäre natürlich noch das am 17. Mai 2009 erschienene Minecraft – ein Spiel, das Simplizität zum Markenzeichen machte, damit eine ganze Generation beeinflusste und die Gamesbranche nachhaltig veränderte.

Das zunächst im Alleingang vom schwedischen Indie-Entwickler Markus „Notch“ Persson erdachte Klötzchen-Spiel brach in den vergangenen zehn Jahren unzählige Rekorde. Zuletzt vermeldete Microsoft, dass sich allein die klassische PC-Version bis April 2019 über 30 Millionen Mal verkauft hat. Bereits im

Das Ende April 2019 veröffentlichte Village-&-Pillage-Update integriert zahlreiche neue Dörfer und Berufe in Minecraft. (Quelle: Microsoft)

Seit April 2019 ist das Aufbauspiel Teil des Xbox Game Passes. Abonnenten des Online-Services müssen den Titel nicht mehr kaufen. (Quelle: Microsoft)

Herbst 2018 bestätigte das Unternehmen über 154 Millionen verkaufte Minecraft-Einheiten, verteilt über alle Plattformen.

Minecraft ist ein modernes Phänomen der Unterhaltungsindustrie: Es revolutionierte das Online-Gaming und sorgte zugleich für den Boom von YouTube und Streaming-Portalen wie Twitch. Allein dank Minecraft wurden zahlreiche Hobby-Gamer zu Online-Stars, die Millionen Fans beeinflussen.

Minecraft bringt Spieler weltweit zusammen und lässt sie ihre Kreativität gemeinsam ausleben. Doch wie erklärt sich der kometenhafte Aufstieg eines technisch hoffnungslos veralteten Spiels mit grober Pixelgrafik?

Markus Persson: Der Mann hinter Minecraft

Wenn man über Minecraft redet, dann fällt unweigerlich der Name Markus Persson. Der unter dem Spitznamen „Notch“ („Kerbe“) bekannte Spieleentwickler, Jahrgang 1979, wächst die ersten sieben Jahres seines Lebens im schwedischen Industrieort Edsbyn auf und zieht dann mit seiner Familie in die Hauptstadt Stockholm. Stark geprägt durch seinen ruhelosen Vater, der immer neuen Hobbys frönt, entdeckt Persson schon früh sein Interesse für die Entwicklung von Computerspielen. „Mein Vater war einer dieser typischen Nerds. Ständig suchte er sich neue Hobbys“, erklärte Persson 2012 in einem Interview mit PC Gamer. „An einem Tag bastelte er seine eigene Angel, am nächsten wollte er sich mehr mit Computern beschäftigen und baute ein Modem.“

„Notch“ ist gerade einmal sieben Jahre alt, als sein Vater einen Commodore 128 – den großen Bruder des C64 – mit nach Hause bringt. Der kleine Markus ist sofort fasziniert. Seine Begeisterung für das neue Spielzeug geht so weit, dass er gegenüber seiner Mutter Bauchschmerzen vortäuscht, um nicht in die Schule gehen zu müssen. Persson verbringt damals viel Zeit mit dem Shoot-’Em-Up Construction Kit und fertigt seine eigenen Animationen an. Gemeinsam mit seiner Schwester schreibt er einfache Codes und schon mit acht Jahren programmiert er sein erstes eigenes Text-Adventure.

Als Teenager hat Markus Persson den Traum, einmal ein bahnbrechendes Spiel wie Doom zu entwickeln. Kurzum: Für „Notch“ dreht sich alles ums Programmieren; Zahlen und Codes sind sein Lebenselixier. Die Schule? Lästig, denn sie hält ihn nur von seiner Passion ab. Kaum verwunderlich, dass Persson die Schule schließlich ohne Abschluss abbricht.

Mit der Spieleentwicklung Geld verdienen

„Notch“ ist ein Autodidakt, der sich viele seiner Fertigkeiten selbst beibringt. Er gilt als hochbegabt; heute ist er Mitglied von Mensa International, einem internationalen Dachverband von Vereinen für Menschen mit hohen Intelligenzquotienten. Seine Mutter sponsert ihm zudem einen Online-Programmierkurs. Das führt wiederum zu einigen kleineren Aufträgen als Programmierer, ehe er 2004 beim Stockholmer Software-Unternehmen Midasplayer (später King.com) unterkommt. Die Firma wird einige Jahre später dank Titeln wie Candy Crush Saga (2012) und Farm Heroes Saga (2013) zu einem der wichtigsten Player im Bereich der Smartphone- und Browser-Spiele avancieren.

Persson heuert damals bei einem noch kleinen Team an und

MINECRAFT-TRIVIA: 10 WISSENSWERTE FAKTEN ÜBER DAS PIXEL-SPIEL

- Minecraft trug ursprünglich den Arbeitstitel „Cave Game“.
- Die beliebten und berüchtigten Creeper fußen auf einem Entwicklungsfehler. „Notch“ wollte eigentlich ein Schwein designen, vertauschte aber einige Werte – und heraus kamen die merkwürdig anmutenden Figuren.
- Streamer „Philza“ spielte den Hardcore-Modus von Minecraft über fünf Jahre lang – ohne zu sterben. Im April 2019 endete diese Serie, als ihn ein Baby-Zombie überraschte. Inzwischen hat er einen neuen Run gestartet.
- Die dänische Katasterbehörde Geodatastyrelsen, die sonst für Kartographie und Geodaten des Landes verantwortlich ist, baute das eigene Land in Minecraft nach.
- Die Viktor Rydberg Schule in Stockholm erklärte im Jahr 2013 Minecraft zum Schulfach, um das räumliche Denken und die Kreativität der Kinder zu fördern. Bereits 2012 integrierte ein Lehrer in New York Minecraft in den Unterricht.
- Zum Start der zweiten Staffel der Mystery-Serie Stranger Things veröffentlichte Microsoft ein Skin-Pack mit Helden der Netflix-Produktion und dem darin vorkommenden Monster Demogorgon.
- Der YouTuber und Entwickler „Sethbling“ baute mit Hilfe von Minecraft einen lauffähigen Emulator für die Oldie-Konsole Atari 2600. Der Emulator kann ROMs der Spiele auslesen und stellt diese dann in Blöcken dar. „Sethbling“ verwendete dafür keine Mods, sondern „lediglich“ über 2000 Kommandoblöcke.
- Beim ersten Hören wirkt die Sprache der Endermen fremd und merkwürdig. Spielt man die Soundfetzen rückwärts und langsam ab, kommen jedoch englische Worte wie „Hi“ oder „What‘s up“ heraus.
- Apropos Soundeffekte: Das Stöhnen der Ghasts stammt ursprünglich von der schlafenden und offenbar schnarchenden Katze von Sounddesigner Daniel „C418“ Rosenfeld.
- In Minecraft gibt es ausschließlich weibliche Kühe, von denen ihr euch Milch besorgen könnt. Dennoch pflanzen sich die Tiere auf mysteriöse Weise fort.

Minecraft bringt Spieler zusammen. Die Community von WesterosCraft stellte die Welt von Game of Thrones nach. (Quelle: WesterosCraft.com)

Zu viert baut man weniger allein: Die Konsolen-Editionen haben einen Vier-Spieler-Splitscreen-Modus an Bord. (Quelle: Mojang)

bleibt dort für gut fünf Jahre. In seiner Freizeit jedoch bastelt er weiterhin an seiner Vision des perfekten Videospiels. Aus diesem Bestreben entsteht 2006 das gemeinsam mit seinem Freund Rolf Jansson entwickelte Sandbox-Spiel Wurm Online, in dem sich bereits viele Ideen von Minecraft wiederfinden. Auch hier dreht sich alles um das Abbauen von Ressourcen, das Erkunden der Spielwelt und den Aufbau einer eigenen Online-Gesellschaft. Schon damals integrieren die Entwickler PvP- und PvE-Elemente. Perssons Philosophie: „Hier hast du eine Welt, hab Spaß damit. Nicht Spaß im eigentlichen Sinne. Arbeite wirklich hart. Durch das Investieren von Zeit und Mühe entsteht schließlich der Spielspaß“, führte er gegenüber PC Gamer aus. Heute kennen wir diesen Mechanismus als typisches Grinding, das in Online-PC-Titeln wie Cryofall, Warframe, Guild Wars und Co. stundenlang bei Laune hält.

Bei Midasplayer lernt Markus Persson auch Jakob Porsér kennen. Die beiden jungen Männer freunden sich trotz ihrer unterschiedlichen Persönlichkeiten an – Markus ist eher der zurückhaltende und schüchterne Typ, Jakob hingegen offen und voller Energie. Das einzige Problem: Das 2005 in King.com umbenannte Unternehmen floriert und hat expandiert – und die Chefetage sieht es gar nicht gerne, wenn die Angestellten nebenher noch eigene Projekte verfolgen. Deshalb verlässt Markus Persson King.com im Jahr 2009 und wechselt zu jAlbum, einem Software-Entwickler für Foto-Anwendungen. Dort gewährt man ihm mehr Freiheiten – die er für Minecraft auch schon sehr bald dringend benötigt.

Die Geburtsstunde von Minecraft

Markus Persson ist ein großer Fan von Titeln wie Dungeon Keeper (1997) oder Dwarf Fortress (2006). Doch sein wichtigster Einfluss für Minecraft ist sicherlich das 2009 von US-Entwickler Zachary Barth veröffentlichte Infiniminer: Das Spiel beeindruckt „Notch“ mit seiner blockigen Grafik und dem einfachen Gameplay, das auf dem Abtragen und Aufbauen von Ressourcen basiert. „Ich wollte eine interaktive Fantasy-Welt erschaffen und dazu einige Ideen aus Wurm Online übernehmen“, erklärte Persson gegenüber PC Gamer. Hinzu kommen Bestandteile von RubyDung, ein früherer Minecraft-Prototyp, den „Notch“ nie ganz fertig stellt. Im Gegensatz zum monotonen und wenig belohnenden Infiniminer soll Minecraft Spieler jedoch schnell für ihre „Arbeit“ honorieren.

Die Entwicklung beginnt am 10. Mai 2009 unter dem Arbeitstitel Cave Game. Wenig später benennt Persson das Programm in Minecraft: Order of the Stone um. Laut eigener Aussage benötigte „Notch“ für die Entwicklung der ersten Version 0.0.11a sechs Tage. Am 17. Mai 2009 veröffentlicht er das Spiel im Forum von TIGSource (eine Webseite und Community für Indie-Spiele) – der Beginn einer bis heute anhaltenden Erfolgsstory.

In den Folgewochen baut Persson das Programm und den Service rund um Minecraft immer weiter aus. Kurz nach dem Release öffnet das offizielle Spielforum, in dem regelmäßig Blogeinträge und Informationen erscheinen. Als „Notch“ am 01. Juni 2009 seinen Job bei jAlbum antritt, laufen bereits die ersten Tests für das kurz darauf veröffentlichte Multiplayer-Update. Im August folgt der sogenannte Survival-Test und Elemente wie Zombies, Creeper, Regen, ein Inventar und ein Lebensbalken halten Einzug ins Spiel. Minecraft wird vom reinen Aufbau- zum Survival-Game, bei dem der Spieler mit nur einem Bildschirmtod alles verlieren.

Am 23. Dezember 2009 erreicht Minecraft die „Indev“ („in development“) genannte Phase: Wer spielen will, muss künftig fünf US-Dollar für einen Premium-Account investieren. „Notch“ monetarisiert sein Baby damit bereits in der Pre-Alpha-Phase – ein ziemlich mutiger Schritt. Sein Gedanke dahinter: „Wenn ich damit warte, bis das Spiel fertig ist, werde ich Minecraft nie fertigbekommen, weil mir das Geld fehlt, um das Spiel weiter zu entwickeln.“ In dieser Zeit arbeitet der Schwede weiterhin zwei Tage die Woche bei jAlbum. Er traut den guten Zahlen anfangs nicht

Minecraft verbindet Windows, Xbox, Mobile, VR und Nintendo Switch. Das Spiel vereinigt also (von der Playstation abgesehen) alle Plattformen. (Quelle: Mojang)

Über die Jahre erscheinen immer wieder Skin-Packs mit bekannten Lizenzen wie Marvel's The Avengers, Stranger Things oder Power Rangers. (Quelle: Microsoft)

und befürchtet, dass die Verkäufe jederzeit einbrechen könnten.

Perssons Zweifel sind indes unbegründet; Minecraft wächst und gedeiht prächtig. Im Januar 2010 besitzt es bereits 100.000 registrierte Benutzer. Ständige Updates erweitern das Spiel etwa um neue Crafting-Rezepte oder mehr Optionen für den Karteneditor. Im Februar 2010 wechselt die Entwicklung in die „InfDev-Phase“ (Abkürzung für „Infinite Development“, deutsch für „Unendliche Entwicklung“). Damit ist zum einen die „unendliche“ Berechnung der Spielwelt gemeint, zum anderen aber auch die Ambition, Minecraft auf ewig weiterzuentwickeln.

Im Juni 2010 – gut ein Jahr nach Entwicklungsstart – hat sich Minecraft bereits 20.000 Mal verkauft. Das Spiel erreicht die Alpha-Phase Java Edition Alpha v1.0.0 und erhält eine Preiserhöhung von fünf auf zehn Dollar. Nachdem der Hype um das Klötzchen-Spiel so langsam ins Rollen kommt, kann „Notch“ ab Mai 2010 endlich hauptberuflich an Minecraft arbeiten.

Der Hype ist echt

Um Minecraft bildet sich sehr schnell eine große und vor allem lebendige Community. Das gemeinsame Bauen und das Präsentieren der eigenen Arbeit erschaffen ein Gefühl des Miteinanders. Auch ohne kostspielige Marketingmaßnahmen verbreiten sich Videos wie ein Lauffeuer im Netz. Markus Persson befeuert diese Maschinerie mit Blog-Postings und regelmäßigen Tweets. Minecraft geht viral und wird zu einem Online-Hit, den niemand kommen gesehen hat. Zu der spontan in Bellevue im US-Bundesstaat Washington einberufenen ersten MinecraftCon erscheinen am 31. August 2010 immerhin mehr als 50 Fans. Ein Jahr später verwandelt sich die MineCon in Las Vegas zu einem Festival mit 4500 Besuchern und großem Rahmenprogramm. Seitdem findet die Veranstaltung – abgesehen von der abgesagten 2014er-Convention – jährlich statt.

Diese Aufmerksamkeit lockt auch prominente Interessenten an. Half-Life-Entwickler Valve etwa macht Persson das Angebot, Minecraft abzutreten und im Unternehmen einzusteigen. „Notch“ lehnt allerdings ab. Schnell wird klar, dass Minecraft auf „offizielle“ Beine gestellt werden muss – zuvor lief das Projekt über Perssons Privatfirma Mojang Specifications. Gemeinsam mit Jakob Porsér gründet der heute 39-Jährige im Oktober 2010 die Mojang AB. Beide haben jedoch herzlich wenig Ahnung davon, wie man ein Unternehmen leitet. Deshalb holen sie Carl Manneh, den damaligen Geschäftsführer von jAlbum, ins Boot. Er erkennt das Potenzial hinter Minecraft und Mojang, bietet sich als Geschäftsführer an – und bekommt den Job.

Minecraft erhält in dieser Zeit einige wichtige Neuerungen: Im August erscheint der Survival-Multiplayer, am 20. Dezember 2010 wechselt das Spiel in die Beta-Phase. Diese beschert Spielern das Comeback des

DIESE SPIELE WURDEN DURCH MINECRAFT INSPIRIERT

TERRARIA

Mit dem Sandbox-Spiel Terraria (2011, Ende 2019 auch für Switch) setzte Entwickler Re-Logic die Minecraft-Thematik in einem 2D-Spiel um. Ihr erforscht die Welt hier also nicht aus der Ego-Perspektive, sondern verfolgt das Geschehen wie bei einem Schaukasten von der Seite. Grundlegende Gameplay-Elemente wie Erkunden, Bauen und Kämpfen bleiben dagegen gleich. Selbst Mechanismen wie der Tag-Nacht-Wechsel und dadurch auftauchende Monster übernahmen die Macher des Spiels. Nicht zuletzt dank seiner Pixeloptik und dem ausgewogenen Spieldesign erfreut sich Terraria großer Beliebtheit.

LEGO WORLDS

Das von Traveller's Tales (bekannt durch Titel wie LEGO Marvel Super Heroes) entwickelte Sandbox-Spiel LEGO Worlds (2017) münzt viele Minecraft-Tugenden auf das LEGO-Gameplay um. So setzt das Spiel ebenfalls auf prozedural generierte Spielwelten, Multiplayer-Aktivitäten und reichlich Spaß am Ausleben der eigenen Kreativität. LEGO Worlds gibt euch eine Vielzahl an Werkzeugen und Hilfen zum Erschaffen der eigenen Bauten an die Hand. Den Erfolg eines Minecraft erreichte die Spielzeug-Umsetzung allerdings nie. Lustigerweise gibt es auch eine Modellreihe unter dem Titel LEGO Minecraft, mit deren Hilfe Fans etwa Festungen und Zombiehöhlen nachbauen können.

MINECRAFT: STORY MODE

Minecraft: Story Mode (2015) ist ein Adventure-Ableger von Telltale Games, den Entwicklern von Episoden-Abenteuern wie The Walking Dead oder Game of Thrones. Minecraft: Story Mode erzählt eine eigene Geschichte innerhalb des Minecraft-Universums. In den insgesamt acht in einem Abstand von rund zwei Monaten veröffentlichten Episoden kontrolliert ihr Jesse und seine (beziehungsweise ihre) Freunde Petra, Axel, Olivia und Lucas. Sie müssen den Orden des Steins finden, um die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Das Spiel übernimmt den typischen Minecraft-Look, ist aber zugleich ein recht simpel gehaltenes Point&Click-Adventure mit rudimentärem Kampfsystem. Netflix bietet Minecraft: Story Mode seit Ende November 2018 als erstes auf der Plattform spielbares Abenteuer an – allerdings wurde das Spielerlebnis eigens für den Streaming-Dienst etwas vereinfacht.

Dank Minecraft: Pocket Edition ist das beliebte Aufbauspiel seit 2011 für Smartphones, Tablets und Handhelds erhältlich. (Quelle: Microsoft)

Das 2016 veröffentlichte Minecraft: Education Edition basiert auf der Mod MinecraftEdu, die 2011 von Lehrern entwickelt wurde. (Quelle: Microsoft)

In Minecraft gibt es drei Dimensionen: Oberwelt, Nether und das Ende. Die schlaksigen Endermen bewohnen das Ende. (Quelle: Microsoft)

Minecraft bietet abseits der großen Spielmodi eine Fülle verrückter Minigames, etwa ein Versteckspiel oder Survival-Varianten. (Quelle: Microsoft)

Kreativ-Modus, Wetter, zusätzliche Blöcke sowie Hunger als Element im Survival-Modus. Damit einher geht übrigens eine Preiserhöhung von zehn auf 15 Dollar. Den Absatzzahlen schadet das allerdings nicht, im Gegenteil: Im Januar 2011 vermeldet Mojang eine Million verkaufte Einheiten. Minecraft ist längst ein Hit und nicht mehr aufzuhalten.

2011 steht ganz im Zeichen der Erweiterung der Zielgruppe. Im Juni kündigt Mojang Minecraft: Pocket Edition für Smartphones und Tablets an. Diese mausert sich, trotz anfänglich eher holpriger Steuerung und geringerem Umfang, über die Jahre zum erfolgreichsten Ableger des Spiels. Microsoft präsentiert auf der Spielemesse E3 in Los Angeles zudem Minecraft Xbox 360 Edition, die bereits im Mai 2012 erscheint. Die Version für die Playstation 3 kommt erst am 18. Dezember 2013 auf den Markt.

In den Folgejahren wird Minecraft auch für Playstation 4 (04. September 2014), Xbox One (05. September 2014) und Nintendo Switch (12. Mai 2017) sowie für Apple TV (2016), Fire TV Stick (2016) und Handhelds wie die Playstation Vita (2014) oder den New Nintendo 3DS (2017) veröffentlicht. Minecraft wird für viele Spieler zum alltäglichen Begleiter.

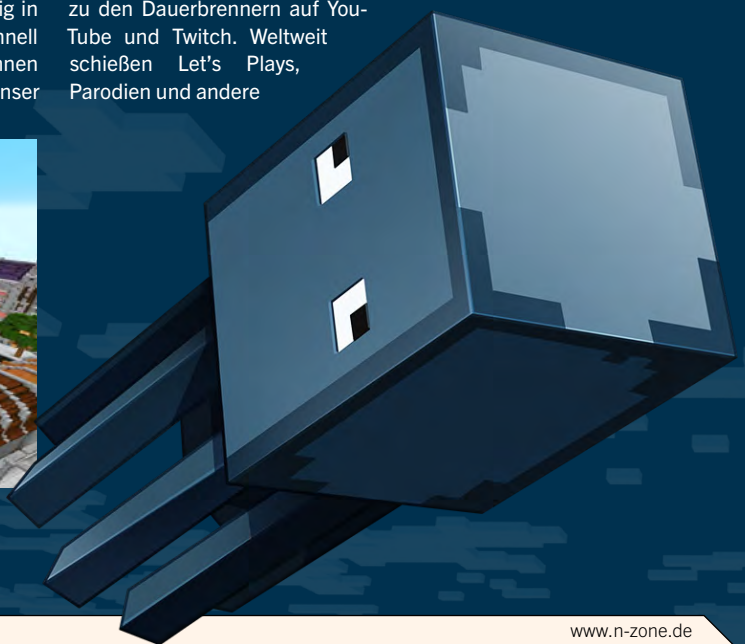
Deshalb funktioniert Minecraft

Minecraft trifft den Zeitgeist und findet seine eigene Nische. Viele Spiele präsentieren sich in ihrem Gameplay entweder als vergleichsweise destruktiv (siehe Call of Duty und Battlefield) oder kompetitiv wie beispielsweise FIFA. In Minecraft dominiert dagegen das gemeinsame Erschaffen. Diese soziale Komponente – in Verbindung mit dem Ausleben der eigenen Kreativität – macht es zu einem Spiel, das für alle Zielgruppen interessant und spannend ist. Denn so sehr Minecraft auf den ersten Blick doch an das Spielen mit Kinderbauklötzen erinnert, so besitzt es doch eine ähnliche Herangehensweise, wie sie beispielsweise LEGO mit sich bringt: Das Aufbauspiel erklärt sich selbst und liefert, wie von „Notch“ bereits frühzeitig in der Entwicklung geplant, schnell die ersten Belohnungen. Binnen kürzester Zeit stampfen wir unser Haus aus dem Boden, platzieren Objekte wie Brunnen und finden uns in der Welt zurecht. Das Miteinbeziehen von Gefahren entfacht die Abenteuerlust und belohnt zudem mit dem Anblick unterirdischer Grotten und anderer Geheimnisse.

Der Klötzchen-Look spielt für den Erfolg ebenfalls eine wichtige Rolle – Minecraft ordnet die Grafik dem eigentlichen Spieldesign unter. Wir verstehen auf den ersten Blick, wie das Aufbauspiel benutzt werden möchte: Ein Klotz passt auf den anderen. Kombinieren wir Klötzchen miteinander, entstehen neue Objekte. Diese vermeintliche Einfachheit behindert das Spiel aber nicht in seiner Komplexität. Ob wir eine Achterbahn, die Enterprise, Burg Winterfell oder gar einen funktionierenden Atari-Emulator nachbauen – Grenzen setzen uns letztlich nur unsere eigene Fantasie und die uns zur Verfügung stehende Zeit.

Diese Freiheit inspiriert die Community – Minecraft gehört zu den Dauerbrennern auf YouTube und Twitch. Weltweit schießen Let's Plays, Parodien und andere Videoformate wie Pilze aus dem Boden. Ende 2012 finden sich auf YouTube rund vier Millionen Videos unter dem Stichwort „Minecraft“, im Oktober 2014 sind es bereits 78,2 Millionen. Eine Generation von Video-Creators entsteht; deutsche Let's Player wie Erik Range alias Gronkh erreichen plötzlich ein Millionenpublikum. Minecraft erschafft durch sein Gameplay und die grenzenlose Kreativität Influencer mit einer unglaublichen Reichweite – zumindest sofern diese wissen, was sie vor der Kamera tun. Viele andere Spiele wie etwa FTL: Faster Than Light, The Elder Scrolls: Skyrim oder Borderlands 2 beinhalten in der Folge Referenzen auf Minecraft. Sogar das Intro der Simpsons-Episode „Luca$“ erstrahlt im typischen Minecraft-Look. „[…] Ich habe immer noch das Gefühl, als wäre es dieses kleine Spiel, das ich zu Hause programmiert habe. Es ist so bizarr, was da alles passiert“, kommentiert „Notch“

Auf dem Marketplace können Spieler Inhalte mit Minecraft-Coins kaufen, welche sie vorher mit Echtgeld erstanden haben. (Quelle: Microsoft)



DER MINECRAFT-ERFINDER: MARKUS „NOTCH“ PERSSON

- Am 01. Juni 1979 in Stockholm geboren
- Gilt als hochbegabter Autodidakt.
- Entwickelte mit acht Jahren sein erstes Text-Adventure.
- Besitzt keinen klassischen Schulabschluss.
- Nahm an mehreren Ludum-Dare-Programmierwettbewerben teil.
- Gründete 2010 mit Carl Manneh und Jakob Porsér das Unternehmen Mojang AB.
- Heiratete am 13. August 2011 Elin Zetterstrand, die Schwester des schwedischen Künstlers Kristoffer Zetterstrand. Am 15. August 2012 verkündete er via Twitter, dass er wieder Single sei.
- Verließ Mojang 2014 nach der 2,5-Milliarden-Dollar-Übernahme durch Microsoft.
- Besitzt aktuell 3,7 Millionen Twitter-Follower und machte mit teils kontroversen Tweets auf sich aufmerksam.
- Lebte im Stockholmer Stadtteil Södermalm, bevor er 2014 für 70 Millionen US-Dollar eine Villa in Beverly Hills kaufte.
- Geschätztes Vermögen: 1,5 Milliarden Dollar

den Simpsons-Couchgag nach der Ausstrahlung auf Twitter.

Kein Ende in Sicht

Dabei ist Persson zu diesem Zeitpunkt schon nicht mehr fester Bestandteil des Entwicklerteams. Minecraft entwächst am 18. November 2011 der Beta-Phase und erscheint zum Preis von 19,99 Dollar als Vollversion. In Folge dessen tritt der Erfinder am 01. Dezember 2011 seinen Posten als Hauptentwickler an seinen schwedischen Kollegen Jens Bergensten ab.

Minecraft schadet dieser Schritt indes nicht. In regelmäßigen Abständen erscheinen weiterhin Updates, von der Community entwickelte Mods und besagte Portierungen auf andere Systeme. Das Aufbauspiel bleibt über Jahre hinweg erfolgreich und zieht eine ganze Industrie hinter sich her – von YouTubern über Merchandise-Anbieter bis hin zu Herausgebern von Ratgeberbüchern. Persson arbeitet derweil an eigenen Software-Ideen. Doch seine Weltraumsimulation 0x10c wird aufgrund mangelnder Ideen 2013 eingestellt. Im Juni 2014 stellt „Notch“ schließlich einen merkwürdigen Twitter-Post ins Netz. Er fragt nämlich: „Mag jemand meinen Anteil an Mojang kaufen, damit ich mein Leben weiterleben kann?“

Den Tweet hat offenbar auch Microsoft gelesen: Am 15. September 2014 bestätigt der Tech-Riese die Akquisition von Mojang für 2,5 Milliarden Dollar. Der Deal beinhaltet sämtliche Rechte an Minecraft. Für Microsoft ist die Marke eine sinnvolle Erweiterung des eigenen Portfolios: Das Klötzchen-Epos läuft weiterhin erstklassig und besitzt eine treue Fangemeinde. Zugleich bringt es ein positives Image mit sich. So veröffentlichen die Redmonder 2016 unter anderem die auf der Modifikation Minecraft Edu basierte Minecraft: Education Edition, die in Klassenzimmern zum Einsatz kommen soll. Bis heute erscheinen in regelmäßigen Abständen neue Inhalte wie etwa Skin-Packs und andere Erweiterungen für Minecraft unter der Microsoft-Flagge. Immer neue Rekorde beweisen, dass Minecraft auch zehn Jahre nach seinem Ur-Release noch längst nicht zum alten Eisen gehört und weiterhin die aktuell größte Community weltweit besitzt.

Und was macht Markus „Notch“ Persson? Er verlässt, gemeinsam mit Carl Manneh und Jakob Porsér, das Unternehmen. Alle drei gehen als reiche Männer aus Mojang hervor. Persson kauft sich 2014 für 70 Millionen US-Dollar eine Villa in Beverly Hills, so richtig zufrieden scheint er mit seinem Leben allerdings nicht zu sein. Schon seit einer Weile macht er vor allem durch umstrittene Äußerungen auf Twitter auf sich aufmerksam. „It's ok to be white“ (auf Deutsch übersetzt: „Es ist in Ordnung, weiß zu sein“), twitterte er etwa im November 2017. Nach einem weiteren Twitter-Fehltritt im März 2019 entfernte Microsoft jegliche „Notch“-Anspielungen aus Minecraft und lud ihn auch nicht zu den Feierlichkeiten anlässlich des zehnjährigen Minecraft-Jubiläums ein.

Minecraft bleibt dennoch sein Lebenswerk, mit dem er Videospiele einen gewaltigen Schritt vorangebracht und Millionen von Menschen weltweit Freude und Freunde beschert hat. Die Klötzchen-Simulation ist aktuell hinter Tetris (bislang rund 170 Millionen Exemplare) das am zweithäufigsten verkaufte Videospiel aller Zeiten. Allerdings hat Tetris (Erstveröffentlichung war der 6. Juni 1984) auch einige Jahrzehnte Vorsprung. Da geht noch was! In diesem Sinne: Happy Birthday, Minecraft – und auf die nächsten zehn Jahre!

Über die Jahre erschienen immer wieder Updates wie das offizielle Super Duper Graphics Pack, die die Optik von Minecraft auffrischen. (Quelle: Microsoft)

Hatte großen Einfluss auf Minecraft-Erfinder Markus „Notch“ Persson: das Multiplayer-Sandbox-Spiel Infiniminer. (Quelle: Zachtronics)

NINTENDO KREATIV

LASST EURE FANTASIE SPIELEN!

Aktiv statt passiv, selbermachen statt machen lassen! Es gibt eine Menge Spiele für Nintendo-Konsolen, bei denen euer Schöpfungsvermögen im Mittelpunkt steht. Kennt ihr sie alle?

Nicht jeder ist der geborene Musiker, Maler oder Programmierer. Aber manch einer entdeckt auch einfach nie, welches Talent in ihm schlummert – die Anschaffung der nötigen Utensilien kostet Geld, das Üben kostet Zeit (und wenn man einen Lehrer bemüht, ein weiteres Mal Geld). Eine schöne Sache, dass es seit jeher Spiele für Nintendo-Konsolen gibt, bei denen man seine Kreativität deutlich günstiger und auf eine spielerische Art und Weise ausleben kann. Und das nicht erst, seitdem man auf dem Nintendo DS mit dem beiliegenden Stylus zeichnet und tippt!

Kunst für alle

Den meisten Künstlern macht es besonders viel Freude, ihre Werke zu teilen – oft beschränkt sich das aber auf die Familie und enge Freunde. Spielekonsolen bieten viel weitreichendere Möglichkeiten: Mit einem Knopfdruck kann man seine Schöpfungen Tausenden anderen Kreativen zeigen und sich selbst von deren Erzeugnissen inspirieren lassen. Oder man tut sich zusammen, um gemeinsam etwas Großes zu schaffen. Dass Kooperation ein großer Motivationsfaktor für Spieler ist, zeigt der immense Erfolg von Minecraft, dessen Erfolgsgeschichte wir auf den vorherigen Seiten thematisiert haben. Aber auch ganz aktuell punktet Super Mario Maker 2 mit einem ähnlichen Konzept. Schafft Levels, spielt Levels, erfreut euch an den schieren Möglichkeiten! In unserer Strecke zu kreativen Nintendo-Spielen beschränken wir uns aber nicht nur auf Titel, bei denen ihr Dinge baut. Auch Musikspiele gehören dazu, genauso wie alles, bei dem man zeichnet, malt oder sogar animiert! Und während manche Titel jedem bekannt sind, haben wir auch einige echte Raritäten ausgegraben – kennt ihr alle?

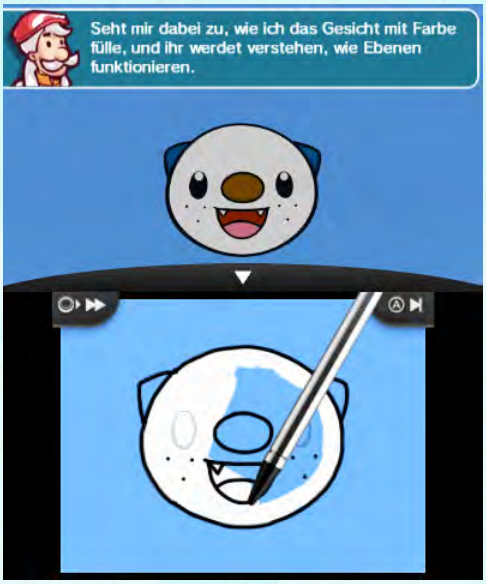
Katharina Pache

MALEN & GESTALTEN

ART ACADEMY

DS/3DS/Wii U **Geboren wurde die Serie Art Academy auf dem DS – genauer gesagt im DSi-Download-Shop. Nachdem die beiden Lektionen zum Erlernen von Zeichnen und Malen gut ankamen, wurde das Spiel auch regulär im Laden veröffentlicht.**

2010 wollte Art Academy euch beibringen, wie man zeichnet und malt. Nintendos Doppelbildschirm-Konsole DS bot sich hervorragend als Plattform für den Kunstunterricht an, mit dem Stylus ließ man seiner Schaffenskraft auf dem Touchscreen freien Lauf. Art Academy war so erfolgreich, dass 2012 der Nachfolger New Art Academy für den Nintendo 3DS veröffentlicht wurde. Drei Jahre später folgte eine Fortsetzung für die Wii U, später die beiden Spin-Offs Pokémon Art Academy und Disney Art Academy. In allen Titeln vermittelt die digitale Kunstschule Lektionen zu Themen wie Licht und Schatten, Farbtheorie und wie man einfache Formen zu komplexen Gebilden zusammensetzt. Im Modus Freies Zeichnen nutzt ihr alle erdenklichen Werkzeuge und diverse Vorlagen wie etwa Fotos oder gar die Werke anderer Künstler. Die Art-Academy-Serie lässt sich eher als Lernprogramm denn als richtiges Spiel klassifizieren: Wer die Lektionen befolgt, bei denen auch unterschiedliche Medien erklärt werden, verbessert seine Zeichen- und Maltechnik tatsächlich deutlich!



MARIO PAINT

SNES **Malen mit der Maus an der Konsole: Mario Paint wurde 1992 mit der passenden Hardware für SNES ausgeliefert.**

Hinter dem Kreativspiel Mario Paint steckt ein bekannter Kopf: Producer des Titels war Gunpei Yoko, seines Zeichens Erfinder des Game Boy! In Mario Paint erstellt ihr mit Hilfe der beiliegenden Maus Grafiken, Stempel und kleine Animationen, die ihr sogar mit einer Videokassette aufzeichnen könnt. Als Dreingabe gibt es ein Minispiel, bei dem ihr mit der Fliegenklatsche bewaffnet Insekten zu Leibe rückt. Mario Paint gilt noch heute als Geniestreich und inspirierte viele Programmierer, darunter etwa die Macher von Warioware.

FLIPNOTE STUDIO

DS/3DS **Ein kleines Programm, das die Herzen von Kreativen im Sturm eroberte: Flipnote ist einfach genial und genial einfach.**

2009 erschien Flipnote Studio als Download-Programm für den DSi. Die Software macht es möglich, Animationen zu kreieren, und das auf eine ganz einfache Art und Weise. Trotz – oder vielleicht gerade wegen – der im Vergleich zu vollwertigen Animationsprogrammen geringen Optionsvielfalt kam Flipnote sehr gut an. Das Nachfolgerprogramm Flipnote Studio 3D auf dem 3DS ermöglichte gar Animationen mit räumlichen Effekten. Bedauerlicherweise wurden im April 2018 die Server dicht gemacht.

ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER

3DS **Sind die Schwingungen gut im Wohnzimmer? Und passen rosa geblümte Tapeten wirklich zu einer orangen Couch?**

Happy Home Designer ist ein Spin-Off zur erfolgreichen Serie Animal Crossing und fokussiert sich auf das Einrichten und Gestalten vom Räumen. 2015 startet ihr euren Job als Einrichtungsassisstent bei Waschbär Tom Nook und möbliert die Buden eurer tierischen Nachbarn nach deren Wünschen. Dabei dürft ihr auch eigene Muster entwerfen! Bei der Spielergemeinde war das Echo jedoch geteilt: Nicht allen gefiel der Fokus auf das Einrichten.

MARIO ARTIST

N64DD **Eine echte Rarität: Dieses Spiel erschien nur in Japan für die nur dort veröffentlichte Erweiterung des Nintendo 64!**

Durch das Peripheriegerät 64DD wurde das N64 mit einem Disc-Wiedergabeslot versehen. Nur für diese Plattform entstand Mario Artist 1999 als Fortsetzung von Mario Paint und beinhaltet ähnliche Funktionen: Malt mit der beiliegenden Maus Kunstwerke, erstellt Stempel sowie Animationen. Es folgten Erweiterungen, etwa ein Polygon-Editor, in dem man einfache 3D-Animationen kreiert. Doch der 64DD war ein Misserfolg, die Hardware erschien nie außerhalb Japans und Mario Artist wurde nie fortgesetzt.

MUSIZIEREN

DAIGASSO! BAND BROTHERS

DS **Daigasso ist nicht besonders bekannt, war aber in Japan überaus erfolgreich – die Fortsetzung erschien sogar bei uns!**

2004 gehörte Daigasso! in Japan zu den ersten Titeln, die für den Nintendo DS veröffentlicht wurden. In erster Linie handelt es sich um ein Musikspiel: Ihr müsst klassische Stücke oder Pop-Songs mit diversen virtuellen Instrumenten begleiten. Allerdings bietet Daigasso! Band Brothers zusätzlich die Möglichkeit, eigene Lieder zu komponieren. Die Fortsetzung Daigasso! Band Brothers DX schaffte es unter dem Namen Jam with the Band 2010 auch nach Europa, wo das Musikspiel aber bei Weitem nicht so erfolgreich war wie in seinem Geburtsland. In Japan ging Daigasso! mehr als eine halbe Million Mal über die Ladentheke! Auch die Musikbibliothek konnte sich mit 4.000 Titeln sehen lassen.

OTOCKY

FAMICOM **Otocky war nur in Japan und nur für die Erweiterung des Famicom mit dem Namen Disc System erhältlich.**

Das Sidescrolling-Shooter-Spiel aus dem Jahr 1987 diente als Inspiration für das weitaus bekanntere Musikspiel Rez, welches 2002 veröffentlicht wurde. Als eines der ersten Spiele mit prozedural und durch die Eingaben des Spielers generierten Sound-Effekten und Melodien ist Otocky bahnbrechend, hierzulande aber nahezu unbekannt. In Otocky steuert ihr ein Raumschiff, müsst Noten einsammeln und Feinde mit einem Ball abschießen. Jeder Knopfdruck spielt einen zum Rhythmus passenden Ton ab! Die Idee und Gestaltung stammen vom Toshio Iwai, einem Künstler, Designer, Musiker und Animator.

Wii MUSIC

Wii **Selbst Genies haben nicht ausschließlich gute Ideen: Das Orchester-Spiel Wii Music war ein Herzensprojekt von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, fiel aber beim Publikum gnadenlos durch.**

Traurig, aber wahr: Mit Wii Music verbinden viele heute nicht spaßige, virtuelle Musizier-Sessions, sondern die E3-Präsentation zum Spiel aus dem Jahre 2008. In einer hochnotpeinlichen Bühnenshow trötete, klimperte und trommelte eine fünfköpfige Gruppe – darunter Shigeru Miyamoto höchstpersönlich! – eine klägliche Interpretation der Mario-Titelmelodie auf ihren Wiimotes. Wii Music war nie als Rhythmus- und Musikspiel gedacht, bei dem die Musikanten Highscores anpeilen, wie etwa in einem Guitar Hero. Vielmehr bietet der Titel die Möglichkeit, in Jam-Sessions alleine oder mit anderen Spielern bekannte Stücke zu interpretieren. Das Spiel reagierte dabei auf alle Eingaben und passte die so entstehenden Töne an. Mit über 60 Instrumenten und obendrein ein paar Minispielen war der Umfang ordentlich, ohne rechtes Spielziel litt aber die Motivation. Was also als interessante und innovative Idee geboren wurde, endete in einem erheblichen Misserfolg: Wii Music verkaufte sich schlecht, die Wertungen waren durchwachsen – für ein Spiel aus dem Hause Nintendo durchaus ungewöhnlich.

ELECTROPLANKTON

DS **Eher ein audiovisuelles Erlebnis denn ein Spiel: In Electroplankton interagiert ihr mit maritimen Kleinstlebewesen.**

Experimentelle Ideen wie Electroplankton erblicken nur selten das Licht der Spielewelt, und wenn, dann oft nur als Download. Electroplankton war also nicht nur wegen seines außergewöhnlichen Aufbaus 2005 eine Besonderheit, als es als Cartridge für den Nintendo DS veröffentlicht wurde. Mit dem Stylus zeichnet ihr Routen für unterschiedliche Plankton-Wesen auf den Bildschirm, sobald die Organismen losschwimmen, erzeugen sie Musik. Neben dem aktiven Part von Electroplankton können Spieler auch im Audience-Modus zuhören, wie das Programm Melodien zaubert. Ein großer Kritikpunkt war die Tatsache, dass man seine Kompositionen nicht speichern kann. Heute noch begegnet euch Electroplankton übrigens in Super Smash Bros. Ultimate in Form der Stage Hanenbow!

SOUND FANTASY

SNES **Nie erschienen, aber doch nicht ganz verloren: Teile von Sound Fantasy wurden später zu einem anderen Musikspiel.**

Zwischen 1993 und 1994 arbeitete der Künstler und Designer Toshio Iwai – der euch vielleicht noch von Otocky weiter oben bekannt vorkommt – an einem Musikspiel für SNES. Sound Fantasy sollte ursprünglich die SNES-Maus beiliegen und vier Minispiele umfassen, in denen der Spieler kreativ musiziert. Beim Modus Pix Quartet etwa bewegen sich Ameisen über den Bildschirm, die Töne von sich geben, wenn sie vom Spieler gezeichnete Linien überkrabbeln. Sound Fantasy wurde nie marktreif und deshalb auch niemals veröffentlicht, Teile des Spielprinzips (unter anderem der mit den Ameisen) wurden aber 1996 im PC-Spiel Sim Tunes doch noch auf den Markt gebracht.

PROGRAMMIEREN

RPG MAKER FES

3DS **Japano-Rollenspiele sind sich alle so ähnlich? Dann macht's doch selber besser! Zum Beispiel mit dem altbewährten RPG Maker, einem überaus mächtigen Editor.**

Der RPG Maker in seinen unterschiedlichen Erscheinungsformen ist traditionell auf dem PC beheimatet, RPG Maker Fes aber erschien 2017 für Nintendos 3DS. Die Idee hinter dem Editor ist so einfach wie genial: Erstellt ohne Programmierkenntnisse eure eigenen Japano-Rollenspiele! Zwar ist die Gestaltung eures Werkes mit dem RPG Maker im Grunde einfach verständlich, Zeit und Fleiß braucht ihr dennoch, wenn ihr euer Projekt abschließen möchtet. Auf dem 3DS fehlen nämlich einige Komfortfunktionen, die auf dem PC für Arbeitserleichterung sorgen, eigene Entwürfe könnt ihr nicht kreieren. Dennoch ist der Editor sehr potent und ihr habt die Gestaltung aller wichtigen Aspekte eines Rollenspiels in der Hand. Dazu zählen zunächst die Charaktere, denen ihr Aussehen, Ausrüstung, Hintergrundgeschichte und Persönlichkeit verleiht. Außerdem gestaltet ihr die Umgebungen (keine Sorge, es gibt jede Menge Vorlagen für Bäume, Häuser und dergleichen) und bestimmt, wie die Geschichte verläuft und was eure Pixelhelden miteinander reden, welche Musik erklingt, welche Gegner in rundenbasierten Kämpfen besiegt werden sollen und so weiter. Solltet ihr selbst kein Händchen (oder die Geduld) zum Entwerfen eines Rollenspiels haben, ladet ihr den kostenlosen RPG Maker Player herunter, mit dem ihr die Werke anderer Spieler erlebt. RPG Maker MV für die Switch steht schon in den Startlöchern, er wird noch in diesem Jahr erscheinen – ursprünglich sollte der Release Anfang 2019 erfolgen. Hoffentlicht bietet RPG Maker MV überarbeitete Übersetzungen (die deutschen Texte auf dem 3DS waren teilweise arg fehlerhaft), eine stabilere Performance und eine bessere, übersichtlichere Menüführung.

NINTENDO LABO

SWITCH **Nintendo Labo verdient eigentlich eine ganz eigene Kategorie: Basteln! Aber es gibt ja noch die Joy-Con-Garage.**

Nintendo Labo wurde seit seiner Ankündigung belächelt: Wer kauft denn schon Pappe und spielt damit? Tatsächlich gehen die Sets weniger oft über die Ladentheken als andere First-Party-Nintendo-Spiele, aber es handelt sich ja auch um sehr spezielle Produkte. Neben den vorgefertigten Games könnt ihr in den Labo-Sets selbst in der Joy-Con-Garage kreativ werden: Mit einem simplen Editor setzt ihr sogenannte Knotenpunkte und baut daraus Befehlsketten. Ein einfaches Beispiel: Wenn ihr den Joy-Con schüttelt, ertönt ein Explosionsgeräusch. Aber auch komplexere Projekte sind möglich, die mitunter auch auf den mitgelieferten Spielen basieren – ihr werdet mit Nintendo Labo also quasi zum Modder!

WARIOWARE: DO IT YOURSELF

DS **Spielerisch Spiele programmieren: Wario macht es in seinem außergewöhnlichen Selbermach-DS-Spiel möglich!**

Als 2003 begonnen wurde, am Spiel zu arbeiten, sollte es ein Editor für „richtige" Spiele werden – also so etwas Ähnliches wie der RPG Maker. Da die Entwickler aber der Ansicht waren, die Nutzer hätten nicht die Geduld für solche Mammutaufgaben, wurde das Projekt zum Mikro-Games-Editor Warioware: Do it Yourself, der 2009 erschien. Mit einfachsten Werkzeugen zeichnet ihr Grafiken, nehmt Musik auf und baut simple Spielchen, die ihr (zumindest damals) sogar mit Wii-Spielern teilen konntet.

SUPER MARIO MAKER

Wii U **Keine Aufzählung von Kreativspielen ist komplett ohne Marios Megabaukasten Super Mario Maker!**

Ursprünglich war Super Mario Maker ein Entwicklerhilfsmittel zum internen Gebrauch bei Nintendo. Wer auch immer die Idee hatte, den Editor auch für die Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen, wurde hoffentlich befördert, denn Super Mario Maker kam 2015 beim Publikum hervorragend an. Neun Monate nach der Veröffentlichung hatten Spieler auf der ganzen Welt schon mehr als 7 Millonen Levels gebaut! Dem Spaß zuträglich waren ohne Frage die intuitive Bedienung des Baukastens und natürlich die Möglichkeit, all die Kreationen anderer Künstler zu spielen und umzubauen.

Nintendo® | E3 2019

NINTENDO AUF DER E3 2019
BLICK ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Juni: Für Spieler eine der aufregendsten Zeiten des Jahres. Dann findet nämlich die E3 in Los Angeles statt; nicht die größte, aber wohl die wichtigste Spielemesse der Welt. Da darf natürlich auch Nintendo nicht fehlen! Wir wagen einen Blick zurück in die Zukunft auf das, was gewesen sein wird.

Während diese Zeilen in digitaler PDF-Form aus den Räumlichkeiten der N-ZONE-Redaktion online zur Druckerei wandern, steht die diesjährige E3 kurz bevor. Lukas packt schon seine Koffer und checkt online für seinen Flug nach Los Angeles ein. Und als dieser Text gerade gedruckt wird, ist die E3 in vollem Gange und Nintendos E3-Direct bereits gelaufen. Vom 11. bis 13. Juni findet die E3 dieses Jahr statt, wie üblich in Los Angeles, Kalifornien. Zeitlich ungünstig für die N-ZONE, denn die Druckabgabe der Ausgabe 07/2019 liegt nur ganz knapp davor; ergo berichten wir im nächsten Heft in aller Ausführlichkeit über alle Neuigkeiten von der Messe. An dieser Stelle wagen wir aber einen Ausblick auf all das, was uns erwarten mag. Sobald ihr das hier lest, ist es aber eher ein Rückblick. Für uns in der Zukunft, für euch in der Vergangenheit. Ihr versteht schon.

Livestreams ohne Ende

Bevor wir zum für Nintendo-Fans wohl wichtigsten Teil einer jeden E3 kommen, nämlich zur E3-Direct, behandeln wir erst einmal das restliche Messeprogramm des japanischen Unternehmens. Bereits am Samstag zuvor, dem 08. Juni 2019, finden gleich drei Turniere statt, die auch per Livestream online ausgestrahlt werden. Um 20 Uhr (unserer Zeit) steht Super Mario Maker 2 im Mittelpunkt, ab 20:30 Uhr dann die Splatoon 2 World Championship 2019 und im Anschluss ab etwa 23 Uhr nach Ende des Splatoon-Turniers die Super Smash Bros. Ultimate World Championship 2019 3v3.

Außerdem im Livestream: Nintendo Treehouse. An den drei Messetagen vom 11. bis 13. Juni findet die Liveshow täglich tagsüber direkt auf Nintendos Messestand statt und wird von dort aus online in die ganze Welt ausgestrahlt. Bei Nintendo Treehouse werden die in der E3-Direct gezeigten beziehungsweise angekündigten Games näher gezeigt, gespielt und vorgestellt, außerdem begrüßen die Liveshow-Moderatoren immer wieder illustre Gäste aus der Gaming- und Nintendo-Welt. Und nicht allzu oft, aber doch mit Regelmäßigkeit, erblicken auch hier immer wieder einmal neue Spiele erstmals das Licht der Öffentlichkeit, in der Vergangenheit zum Beispiel im Jahr 2017 Metroid: Samus Returns für 3DS.

3DS, Mobile und Messestand

Dem mittlerweile über neun Jahre alten 3DS schenkt Nintendo selbst auf der E3 dieses Jahr keine Aufmerksamkeit mehr, so viel ist gewiss. Das Unternehmen habe für den Handheld keine neuen Games mehr anzukündigen, das verriet das Unternehmen erst kürzlich; der Fokus liegt voll und ganz auf der Switch, in der E3-Direct wie auch bei allen anderen Veranstaltungen im Zusammenhang mit der Messe. Das schließt aber natürlich nicht aus, dass Drittthersteller noch neue Spiele für die 3D-Konsole ankündigen und/oder ausstellen. Auch Mobile-Games sind für Big N auf der E3 und auch auf anderen klassischen Spielemessen kein Thema, in dieser Hinsicht ist ebenfalls nichts zu erwarten, sprich: Kein Mario Kart Tour, kein Dr. Mario World und Co. Der Messestand selbst steht sicher wieder ganz im Zeichen der größten und wichtigsten kommenden Titel des Jahres, also Super Mario Maker 2, Animal Crossing, Luigi's Mansion 3 und was eben sonst noch so für die Switch angekündigt ist.

Zentral: die E3-Direct

Apropos angekündigt: Kommen wir endlich zur E3-Direct! Die wird wie schon die letzten Jahre üblich gleich am ersten Messetag, also am 11. Juni 2019, um 18 Uhr deutscher Uhrzeit live ausgestrahlt über die üblichen Plattformen wie Youtube, Twitch und Nintendos eigene Websites. Auf eine klassische Pressekonferenz, bei vielen anderen Spiele-

Schon länger für einen Release 2019 angekündigt und daher sicher ein wichtiges Nintendo-Thema auf der diesjährigen E3: Luigi's Mansion 3 für die Switch.

Überraschend präsentierte Big N vor ein paar Monaten ein Remake des Zelda-Klassikers Link's Awakening für die Switch: sicher auch ein E3-Thema 2019.

Fire Emblem: Three Houses erscheint bereits Ende Juli – auf der E3 ist das Switch-Game daher sicher schon spielbar.

und Technikunternehmen üblich, verzichtet Big N schon länger. Die E3-Direct dreht sich dieses Jahr ausschließlich um Switch-Spiele und zwar explizit um solche, die noch 2019 erscheinen; das kündigte Nintendo bereits einige Zeit vor der diesjährigen Messe an.

Luigi's Mansion 3 sowie The Legend of Zelda: Link's Awakening sind diesmal bestimmt zu sehen, angekündigt wurden sie schon vor einiger Zeit, inklusive sehr knapper Gameplay-Einblicke. Auch Animal Crossing nimmt sicher viel Platz in der diesjährigen E3-Direct ein, hierzu wurde bis zur Messe noch keinerlei Bild- oder Videomaterial aus dem tatsächlichen Spiel gezeigt. Alle drei Titel wurden von Anfang an für einen Release im Jahr 2019 angekündigt. Ebenfalls sicher zu sehen: Super Mario Maker 2 (28. Juni 2019), Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order (19. Juli 2019), Fire Emblem: Three Houses (26. Juli 2019), Astral Chain (30. August 2019) und Pokémon Schwert & Schild (15. November 2019). Alle haben zum Redaktionsschluss dieser N-ZONE-Ausgabe bereits ein konkretes Veröffentlichungsdatum. Zu Schwert & Schild lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 32 alle Neuigkeiten aus der Pokémon-Direct, die der diesjährigen E3 nur wenige Tage voranging. Bis zu diesem Zeitpunkt nur mit einem ungefähren Release-Zeitraum angekündigt, aber bestimmt auch in der Direct zu sehen: Cadence of Hyrule (Juni 2019) sowie Daemon X Machina (Sommer 2019). Ziemlich sicher dürfte in der E3-Direct zudem der nächste DLC-Kämpfer für Super Smash Bros. Ultimate vorgestellt werden, außerdem Genaueres zum Game-Freak-Titel Town (Arbeitstitel). Metroid Prime 4 und Bayonetta 3 erscheinen wohl nicht 2019 und dürften daher kein Teil der E3-Direct sein.

Und sonst: Ein Nachfolger zu Mario + Rabbids Kingdom Battle? Die Metroid-Prime-Trilogie für die Switch? Ein neues Pikmin? Mario Kart 9? Nach vielen Jahren der Abstinenz ein neues F-Zero? Vielleicht ein weiteres 3D-Mario mit der Engine von Super Mario Odyssey oder ein neues 3D-Zelda mit der Technik von Breath of the Wild? Weitere Neuauflagen und Remakes, Ports von Wii-U-Spielen, zusätzliche Retro-Plattformen für Switch-Online-Abonnenten wie Super Nintendo oder Game Boy? Oder gar eine ganz neue Nintendo-Marke, so wie beispielsweise vor einigen Jahren mit Splatoon? All das ist möglich, manches wahrscheinlicher, anderes unwahrscheinlicher. In der nächsten N-ZONE 08/2019 berichten wir ausführlich über alle Ankündigungen. **Johannes Gehrling**

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Dieses Jahr gilt: Ganz viel Switch, kein 3DS und jede Menge Livestreams und Turniere."

Einen Artikel zu schreiben, der sowohl konkrete Ankündigungen beinhaltet als auch Mutmaßungen über Themen, die für mich in der Zukunft liegen, für die Leser und Leserinnen aber bereits in der Vergangenheit: etwas kompliziert, aber auch spannend. Bei den angekündigten Turnieren und Livestreams gibt es natürlich nichts zu diskutieren, doch wie sieht es mit den gezeigten Spielen in der E3-Direct aus, vor allem bezüglich Neuankündigungen? Hier muss ich als Redakteur natürlich einen kühlen Kopf bewahren und darf nicht zu meinen persönlichen Wünschen abdriften, die mit der Realität nicht unbedingt so viel zu tun haben müssen. Sicher bin ich mir aber bei einer Sache: Auch dieses Jahr ist die E3-Zeit wieder eine der spannendsten des ganzen Jahres für Nintendo-Fans!

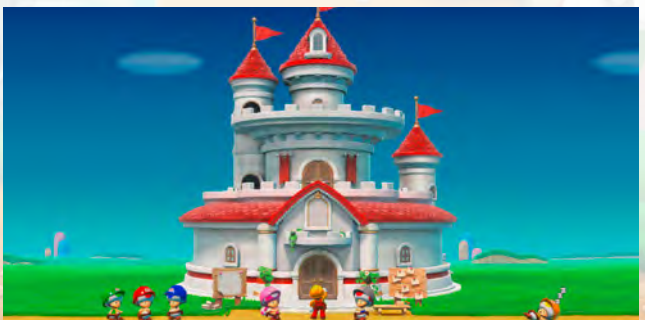
Gleich drei Turniere veranstaltet Nintendo am Samstag vor der E3 und zwar zu Super Mario Maker 2, Splatoon 2 sowie Super Smash Bros. Ultimate.

SUPER MARIO MAKER 2

Switch

Jump & Run Schaffe, schaffe, Pilzle baue: Nintendo gibt die Lizenz zum Level-Basteln erneut an die Spieler ab und liefert einen Bauspaß, der verspricht, den Erstling in absolut jeder Hinsicht zu übertrumpfen.

In einer Nintendo Direct zu Super Mario Maker 2 versorgte Nintendo seine Fans Mitte Mai mit jeder Menge neuer Informationen. Kurz darauf lud uns Nintendo nach Frankfurt ein, wo wir den vielleicht wichtigsten Titel des Jahres (nach aktuellem Stand) selbst spielen und uns einen Eindruck verschaffen konnten. Die Fortsetzung des Wii-U-Hits gibt uns erneut unzählige Werkzeuge an die Hand, um Shigeru Miyamoto und Co. die Arbeit abzunehmen und in Eigenregie allerlei 2D-Mario-Level zu entwickeln. Angesichts von New Super Mario Bros. U Deluxe, Captain Toad: Treasure Tracker, Mario Kart 8 Deluxe und zahlreichen anderen Ports stellt sich die Frage: Hätte es ein erweiterter Port des Erstlings nicht auch getan? Nun, das wäre bestimmt der einfachere Weg gewesen. Jedoch ist Nintendo hier ohne jede Frage die Extrameile gegangen und stellt ein Spiel in Aussicht, das sich anschickt, absolut jeden Aspekt des Vorgängers aufzuwerten, Massen an neuen Inhalten hinzuzufügen und auch sonst kaum einen Block auf dem anderen lässt. Nach unserer Preview-Session lässt Super Mario Maker 2 den ersten Teil im Nachhinein beinahe wie eine bes-

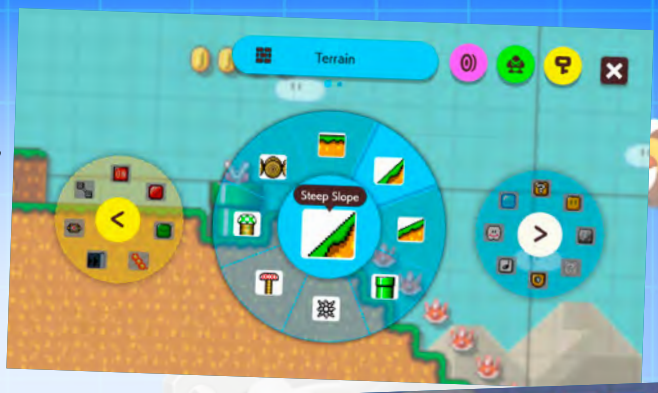


Im ersten Super Mario Maker konnten wir zwar auch von Nintendo erstellte Levels spielen, allerdings ohne besonders ansprechende Einbindung. Nun erwartet uns ein vollwertiger Story-Modus mit insgesamt 100 Welten! Dazwischen gilt es, das aus unbekannten Gründen zerstörte Schloss von Peach mit gesammelten Münzen wieder aufzubauen.

sere Tech-Demo aussehen. Die „2“ im Namen hat sich das Spiel demzufolge redlich verdient!

Viel Neues auf der Baustelle

Doch alles der Reihe nach, denn genügend Switch-Besitzer haben die Wii U schließlich ausgelassen und sind deswegen noch niemals mit Super Mario Maker in Kontakt gekommen. Worum geht's? Wie erwähnt müssen wir uns als Bauherren beweisen. In einem umfangreichen Editor erhalten wir Zugriff auf Hunderte Level-Elemente, Items, Gegner und mehr aus weit über 30 Jahren Super-Mario-Geschichte. Doch nicht nur das: Zusätzlich dürfen wir aus verschiedenen Grafikstilen wählen, genauer gesagt zwischen jenen von Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World, New Super Mario Bros. und – neu! – Super Mario 3D World. Zusätzlich steht es uns frei, zu entscheiden, in welcher Thematik unser Editor-Kunstwerk angesiedelt sein soll. Gras, Untergrund, Geisterhaus, Unterwasser, Festung und Luftschiff werden dabei in der Fortsetzung ergänzt durch Wüste, Schnee, Wald und Wolken. Diese Wahl bringt dabei nicht nur einen optischen Unterschied mit sich, sondern auch kleine spielerische Veränderungen: Nur in Wald und Festung etwa können wir mit steigenden und sinkenden Flüssigkeiten arbeiten – eine weitere Neuerung in Super Mario Maker 2! Dank der Möglichkeit, Levels wahlweise bei Tag oder bei Nacht stattfinden zu lassen, ergeben sich interessante Anpassungen. Je nach Level-Thematik säumen dann zum Beispiel Giftpilze unseren Weg, Wasser verwandelt sich in Gift und verringerte Schwerkraft lässt uns besonders hoch springen. Eine interessante Idee und nur der Anfang einer gewaltigen Palette an Elementen, die weit über reines Nachbauen von Levels, wie man sie aus den 2D-Mario-Hauptablegern kennt, hinausgeht. Damit hat die Themenauswahl deutlich mehr Bedeutung als im Vorgänger, wo primär der gewünschte Grafikstil Veränderungen mit sich brachte. Im Falle der bekannten Stile heißt das, dass Mario in New Super Mario Bros. zum Beispiel ein erweitertes Bewegungsrepertoire hat, er in Super Mario Bros. 3 den Gumba-Schuh nutzen kann oder in Super Mario Bros. die Steuerung generell sehr simpel funktioniert. Man kann jederzeit frei zwischen den unterschiedlichen Optiken wechseln, man muss dann halt damit leben, dass manche Abschnitte potenziell nicht mehr lösbar sind und das eine oder andere Item durch ein thematisch ähnliches ersetzt wird. Anders sieht es im Falle von Super Mario 3D World aus: Der neue Stil steht völlig für sich. Wechseln wir zu ihm oder von ihm zurück zu einer der anderen Grafikarten, so wird der gesamte Baufortschritt – freilich nach einem Warnhinweis – gelöscht. Das ist etwas schade, denn zu sehen, wie ein und derselbe Level in den verschiedenen Mario-Spielen funktionierte, machte bisher einen guten Teil des Reizes von Mario Maker aus.



Das Basteln klappt sowohl mit Tasten und Analogsticks als auch mit dem Finger gut, aber nicht ganz so intuitiv und präzise wie mit dem Stylus im Vorgänger.

Eine 3D-Welt für sich

Allerdings ist der Schritt auch verständlich, denn tatsächlich unterscheidet sich die 3D-World-Ansicht dermaßen stark von den anderen Stilen, dass es wohl extrem schwierig gewesen wäre, alle Grafikarten unter einen Hut zu bringen. So liefert der neue Stil, der eigentlich einem 3D-Titel entspringt, physikbasierte Spielereien; geworfene Objekte reagieren korrekt auf den Aufprall und

In der Fortsetzung mit dabei: Ein vollwertiger Multiplayermodus für bis zu vier Teilnehmer.

Was Super Mario Maker 2 auszeichnet, ist wie schon im letzten Spiel die Tatsache, dass wir nicht nur Standardlevels bauen, sondern auch wild Elemente mixen dürfen.

Unzählige neue Items erlauben viel mehr Gestaltungsspielraum als im ersten Super Mario Maker. So gut wie alles, was auf diesem Bild zu sehen ist, ist neu mit dabei.

schwimmen entsprechend der Gesetzmäßigkeiten auf Flüssigkeiten. Zudem kann unsere Spielfigur hier auch bis zu einem gewissen Grad mit Level-Hintergründen interagieren und etwa im Katzenkostüm an Wänden nach oben klettern. Kugelwillies können so platziert werden, dass sie auf den Bildschirm zufliegen. Passend dazu steht die Auswahl an Bauelementen größtenteils für sich und integriert zahlreiche Feinde, Items und mehr aus Super Mario 3D World in Super Mario Maker 2. Völlig irrwitzig, aber spaßig und passend: Elemente wie ein Auto, die wir bisher noch in keinem Mario-Abenteuer zu sehen bekommen haben! Damit düsen wir rasant durch die Welten und können uns sogar eine Art 2D-Mario-Kart zurechtbasteln. Vor allem in 3D World scheint dieser „Alles ist erlaubt"-Ansatz sehr ausgeprägt zu sein. Doch auch in den anderen Grafikoptionen kommt er sehr intensiv zum Tragen, so wie man das von Wii-U-Vorgänger gewohnt ist. Das beschränkt sich eben nicht nur auf kreative Bauideen, sondern auch auf die vorhandenen Bastelspielzeuge. Nicht nur dürfen wir mit dem Auto herumfahren, wir können zum Beispiel auch Flügel an so ziemlich alles pappen, was nicht bei Drei auf den Bäumen ist. Weiterhin können wir nun zum Beispiel auch den in den Hauptspielen nur als Gegnerbeiwerk agierenden Knochentrocken-Panzer nutzen, um über giftige und kochende Flüssigkeiten zu hüpfen oder sogar für kurze Zeit darin verschwinden um somit für einige Sekunden unverwundbar sein. Das sind nur wenige Beispiele einer riesigen Menge an ungewöhnlichen Kombinationsmöglichkeiten, einige bekannt, aber etwa ebenso viele völlig frisch.

Bauen war schon mal einfacher

Würden wir alle Ideen, alle Neuheiten aufzählen, die Super Mario Maker 2 mitbringt, wir würden wohl bis nach dem Release noch hier sitzen. Sehr willkommene Elemente wie Rampen, vertikale Unterlevels, frei einstellbares Scrolling, unzählige neue Items und Feinde wie etwa On-off-Blöcke und Zwischenboss Bumm Bumm, Welten, die sowohl Land als auch Wasser enthalten, und noch viel, viel mehr zeugen davon, dass die Entwickler nicht einfach auf Nummer Sicher gegangen sind. Auch schön: Anstatt einfach nur ans Level-Ende gelangen zu müssen, können wir nun auch verschiedene Sieg-Voraussetzungen einstellen. Dann gilt es etwa, eine bestimmte Menge Münzen einzusammeln oder den Boden nicht zu berühren. Beeindruckend, was Nintendo hier alles an Möglichkeiten abliefert! Was auf jeden Fall noch hervorgehoben gehört: Erstmals dürfen wir auch zu zweit bauen! Mit einem weiteren Mitbastler können wir Levels entstehen lassen, zwar nur lokal, aber immerhin. Mit ein bisschen Absprache kann das bestimmt gut funktionieren (während unserer Vorschau-Session kamen wir nicht dazu, diese Funktion auszuprobieren), oder aber man nutzt die Koop-Bauerei für Chaos pur. Für Eltern, die gemeinsam mit ihren Küken etwas erschaffen wollen, ist diese Funktion natürlich auch klasse geeignet. An der Editor-Steuerung hingegen müssen wir etwas Kritik üben. Nicht etwa, weil sie per se schlecht umgesetzt wurde, sondern einfach, da sie nicht so gut funktioniert wie im Wii-U-Erstling. Man mag dem resistiven Touchscreen von Wii U und (3)DS zu Recht vorhalten, dass die Tech-

Das Miiverse ist tot. Dennoch erlaubt Nintendo dankenswerterweise Kurznachrichten zum Kommentieren der Kreationen.

Noch immer dürfen wir Levels nicht nach Namen suchen. Allerdings erlauben es zahlreiche Filter dennoch, relativ gezielt nach bestimmten Welten Ausschau zu halten.

Auch Elemente aus anderen Spielen haben es in den Titel geschafft, meist in Verbindung mit Sound-Effekten. Ob wohl auch Amiibo wieder genutzt werden können?

nik veraltet ist. Hier wird nicht mit elektrischen Impulsen gearbeitet, lediglich der Druck des Stylus auf den Bildschirm wird erkannt. Allerdings erlaubt diese Art der Touch-Technik einen ganzen Zacken mehr Präzision. Mit dem Finger auf der Switch zu bauen, funktioniert auch, allerdings geschieht es deutlich öfter, dass man die Rückgängig-Machen-Taste nutzen muss, da man aus Versehen etwas platziert hat. Mit einem kapazitiven Touchpen, wie er auch der Vorbestellerfassung von Super Mario Maker 2 beiliegen wird, mag das ein weniger nerviger Faktor sein. Auch dann ist jedoch nicht mit der Präzision des Wii-U-Touchscreens zu rechnen. Alternativ funktioniert dafür aber die Steuerung per Joy-Cons oder Pro Controller überraschend gut. Zwar geht das Erstellen dann langsamer von der Hand, Short-Cuts, und Funktionen sind aber vernünftig gesetzt.

Mario-Multiplayer-Massaker

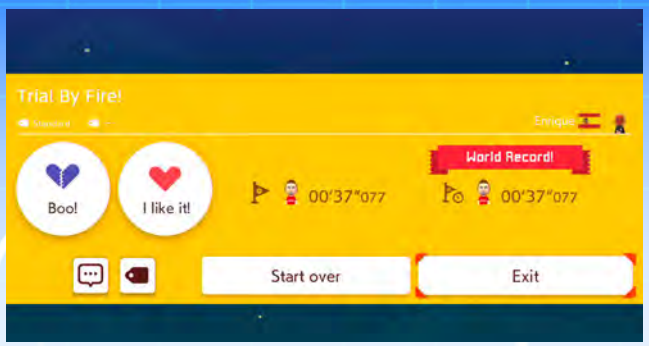
Doch nicht nur das Basteln funktioniert mit Mitspielern: Wer will, darf sowohl online als auch offline mit bis zu drei Mitspielern ran! Zur Erinnerung: Der Vorgänger war ein reines Solistenerlebnis. Wahlweise geht's hier klassisch kooperativ zur Sache, wie man es aus New Super Mario Bros. kennt, nur jetzt eben auch in anderen Grafikstilen. Dann steht man sich gegenseitig bei, springt von den Köpfen der Mitspieler ab, rettet sie aus fliegenden Luftblasen, sollten sie das Zeitliche segnen und mehr. Tatsächlich lässt sich dem bisherigen Anschein nach wirklich absolut jeder Level auch im Multiplayer nutzen. Dass viele der Welten durch ihre Bauart im Mehrspielermodus de facto quasi unschaffbar werden, weil sie einfach nicht darauf ausgelegt sind, ist natürlich die andere Sache. Wir finden es auf jeden Fall schön, dass zumindest die Möglichkeit zum Koop jederzeit besteht und uns keine künstlichen Blockaden in den Weg gelegt werden. Auf der anderen Seite der Mehrspieler-Medaille findet sich der kompetitive Modus, der ebenso in allen Welten gestartet werden kann. Hier gewinnt, wer zuerst das Ziel erreicht respektive die Zielvorgaben erfüllt. Sich gegenseitig das Leben schwer zu machen, indem man einander etwa auf den Kopf springt und damit Spieler in Abgründe befördert, ist zwar fies, aber oft Mittel zum Sieg.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Endlich wieder quasi unbegrenzter Nachschub an Mario-Levels!"

Mit Super Mario Maker hat Nintendo 2015 die Träume vieler Klempner-Fans auf der Wii U wahr werden lassen. Dass sich das Game so lange vor allem auf Youtube ungebrochener Beliebtheit erfreute, zeigt nur allzu deutlich auf, wie sehr sich Nintendo-Fans ein Mario-Baukasten-Spiel wünschten. Super Mario Maker 2 scheint die konsequente Weiterentwicklung dieser Idee zu sein und erweitert das bereits umfangreiche und abwechslungsreiche Grundsortiment des ersten Teils um viele interessante Neuerungen. Ich freue mich nicht nur darauf, das Game zu zocken, eigene Levels zu gestalten und neue Kreationen anderer Spieler online zu entdecken. Fast noch mehr Vorfreude kommt in mir auf angesichts der unzähligen Videos auf Youtube mit genialen, absurden, beeindruckenden oder extrem anspruchsvollen Levels, die nun endlich ein Revival feiern.

Die Grafikstile wie Super Mario World (hier zu sehen), Mario Bros. 3 oder New Super Mario Bros. lassen sich frei kombinieren. Nur Super Mario 3D Land steht für sich allein.



Uns gefällt ein Level? Dann können wir ihm ein Herz verpassen! Alternativ ist es uns aber auch möglich, durch ein „Boo“ selbiges nach unten zu voten.

Logischerweise spawnen wir dann nicht in einer Blase und harren unserer Rettung durch einen Mitspieler, sondern müssen noch einmal ganz vom Anfang des Levels ran! Zur Auswahl stehen als Spielfiguren Mario, Luigi, Toad und Toadette; anders als in anderen Mario-Titeln unterscheiden sich die verschiedenen Recken in Punkto Steuerung aber nicht. Einen Haken hat der Online-Multiplayer: Anscheinend wird man nur mit und gegen Zufallsbekanntschaften, nicht aber Freunden spielen können. Warum, können wir uns auch nicht erklären.

MEINUNG
Katharina Pache

„Ich habe nun noch mehr Wertschätzung für die Architekten der genialen Mario-Levels übrig.“

Ich behaupte, dass ich ein kreativer Mensch bin. Aber an die Genialität so mancher Kreationen in Super Mario Maker käme ich auch nach Jahrzehnten Studium nicht heran! Die schiere Menge an Optionen hat mich schon beim Vorgänger ziemlich eingeschüchtert, nun gibt es noch mehr – Hilfe! Das geht sicher nicht nur mir so, deshalb ist der Story-Modus auch eine schöne Idee: Er führt an das Spielprinzip heran und gibt Anhaltspunkte, wie man seine Schöpfungskraft ausleben kann. Dazu kommt die vorbildlich einfache Bedienung des mächtigen Editors. Und das Schöne ist: Es muss ja nicht jeder ein hochbegabter Level-Ingenieur sein oder werden, denn man kann all die beeindruckenden Kreationen der Spielergemeinde in Super Mario Maker passiv genießen. Das macht selbst beim Zuschauen Spaß, wie ich letztes Jahr beim Wettrennen zu Super Mario Maker im Livestream-Marathon Awesome Games Done Quick festgestellt habe. Ich freue mich auf viele Wochen, ach was, Monate mit neuen Levels, bei denen ich mein Können auf die Probe stellen werde.

Spiel's doch selber!

Egal, ob wir eine eher Singleplayer- oder Multiplayer-lastige Welt gestalten: Bevor sie online geht, müssen wir sie erst selbst bestehen. Um unlösbaren Kreationen einen Riegel vorzuschieben, gilt es, erst einmal selbst die Zielflagge zu erreichen respektive die gestellte Aufgabe zu lösen. Das heißt: Einfach nur einen wirklich schwierigen Level zu basteln, reicht nicht aus! Das dürfte für eine gewisse Ordnung auf den Servern sorgen, andersrum ist das Hochladen von völlig belanglosen oder schlicht schlechten Kreationen aber kein Problem. Um hier dennoch die Spreu vom Weizen zu trennen, können wir gespielte Welten diesmal nicht nur mit einem Herz „liken“, sondern sie auch mit einem „Buh“ abstrafen. Auch sonst lässt das Download-Menü mehr Optionen zu als bisher: Levels können etwa über verschiedene Filter gesucht werden. Eine reine Suche nach Namen gibt es nach wie vor nicht. Ansonsten erwarten uns aber wieder die verschiedenen Möglichkeiten aus dem Vorgänger, nach Schwierigkeit gereihte Zufallslevels zu spielen, zu versuchen, mit einer beschränkten Anzahl an 1-Ups möglichst viele Welten zu bestehen und noch weitere lustige Modi. Modebewusste Baumeister finden eventuell Gefallen daran, ihre Mii-Avatare mit allerlei Kostümen auszustatten, die man durchs Spielen freischalten kann. Übrigens: Auch, wenn das Miiverse der Wii U Geschichte ist, dürfen wir weiterhin Botschaften gestalten und damit Welten kommentieren und Nachrichten in ihnen platzieren. Sehr schön, denn diese nette Funktion trug viel zum Charme des Vorgängers bei!

Schlossmeister

Offenbar wird es diesmal nicht möglich sein, Amiibo zu nutzen, um alternative Skins aus anderen Spielen im Super-Mario-Bros.-Grafikstil freizuschalten und damit gewissermaßen kleine Geschichten zu erzählen. Auch das erlaubte ganz einzigartige Kreationen und zeichnete den Vorgänger aus. Was die Fortsetzung dem ersten Teil jedoch definitiv voraus hat, ist der Singleplayer-Modus. War das auf der Wii-U nicht mehr denn eine relativ belanglos präsentierte Ansammlung von 100 von Nintendo erstellten Levels, so sind sie diesmal in eine vollwertige Kampagne inklusive Handlung eingebunden! Es gilt, Peachs aus bisher noch unerklärten Gründen zerstörtes Schloss wiederaufzubauen. Dafür begeben wir uns in erneut 100 Welten und sammeln fleißig Münzen, die wir anschließend ausgeben, um das royale Gebäude und anschließende Gemäuer wieder zu errichten. Dadurch erhalten wir Zugriff auf immer mehr Levels, die wir bei verschiedenen Figuren in der Oberwelt betreten. Ein wenig erinnert diese Vorgehensweise beinahe an das Schloss aus Super Mario 64! Da alle Welten mit den Tools erstellt wurden, die einem Super Mario Maker 2 an die Hand gibt, und sie wie im Text ausführlich erklärt deutlich potenter als im Wii-U-Spiel erscheinen, erwarten uns auch wesentlich interessantere Welten. Die Levels, die wir beim Anspielen ausprobieren konnten, waren tatsächlich von jenen, wie man sie aus den „normalen“ 2D-Marios kennt, qualitativ nicht zu unterscheiden. Zusätzlich dient die Story-Kampagne als ausgedehntes Tutorial, wo wir die verschiedenen Funktionsweisen des Editors erklärt bekommen und bei Bedarf sogar nachgucken können, wie die entsprechenden Levels im Baumodus aussehen. Das heißt aber keineswegs, dass hier nur Einsteigerkost geboten wird. Schon nach kurzer Zeit stieg der Anspruch der Welten deutlich an und für den späteren Verlauf wurden uns noch

Es muss nicht immer Springen sein. Wer will, kann dank verschiedener Bauelemente und einstellbarer Erfolgsvorgaben auch kreativ gestaltete Rätselwelten basteln.

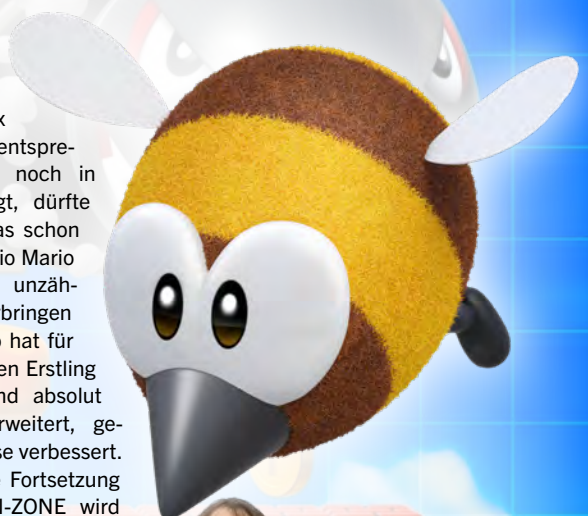
Gegner und Items erlauben es sehr oft, zwischen verschiedenen Varianten zu wählen oder ihnen besondere Eigenschaften wie Flügel oder Riesenwuchs zu verleihen.

richtige Herausforderungen versprochen. Wir sind gespannt! Es ist auf jeden Fall schön, dass Nintendo reine Offline-Seelen nicht außen vor lässt – ja, auch die soll es geben – und ihnen ein dem bisherigen Anschein nach quasi vollwertiges Mario-Spiel spendiert. Es sollte klar sein, wir erwähnen es aber trotzdem: Für sämtliche Funktionen abseits der Kampagne und des Editors wird eine aktive Nintendo-Online-Mitgliedschaft vorausgesetzt. Heißt also: Wer seine Kreationen mit anderen Spielern teilen und seinerseits fremde Levels herunterladen will, kommt um ein entsprechendes Abo nicht herum. Allerdings ist auch dafür gesorgt, dass man unterwegs ohne Internetanbindung loslegen kann. Alle User-Welten lassen sich nämlich lokal auf der eigenen Switch speichern und dann auch in Bus, Bahn und Flugzeug erleben.

Eine Baustelle für viele Jahre

Alle Inhalte von Super Mario Maker 2 aufzuzählen, würde den Rahmen sprengen und viele Elemente wie die erweiterten (Sound-)Effekte oder die genauen Online-Modi-Varianten müssen hinter den großen Infobrocken zurückstehen. Außerdem würde es uns nicht wundern, wenn Nintendo für den Launch Ende Juni noch die ein oder andere Überraschung in Petto hat! So findet sich Super Mario 3D World im Editor unter „Extra Game Styles“, also im Plural, und eine verdächtige leere Fläche daneben verheißt einen weiteren Grafikstil. Gleich zum Release? Als Gratis-Update? Oder enthüllt Nintendo demnächst die DLC-Pläne für den Titel? Fragen über Fragen und keine Antworten. Wir würden uns über einen Super-Mario-Bros.-2- oder Super-Mario-Land-2-Stil auf jeden Fall sehr freuen! Aber auch wenn daraus nix wird oder ein entsprechendes Update noch in weiter Ferne liegt, dürfte man mit dem, was schon jetzt in Super Mario Mario Maker 2 steckt, unzählige Stunden verbringen können. Nintendo hat für die Fortsetzung den Erstling hergenommen und absolut jeden Aspekt erweitert, geschliffen und Weise verbessert. So muss ein tolle Fortsetzung aussehen! Die N-ZONE wird der Titel in den kommenden Monaten oder Jahren auf jeden Fall begleiten, sei es in Form von Bauwettbewerben, Gewinnspielen – oder weil wir von der ungemein kreativen Bastelsause einfach nicht genug bekommen können.

Lukas Schmid



Wie im ersten Teil gilt: Wollen wir einen Level auf den Mario-Maker-Server hochladen, müssen wir ihn zuerst selbst absolvieren.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Super Mario Maker 2 zeigt eindrucksvoll, wie eingeschränkt der Erstling in Wahrheit war.“

Meine Güte, freu ich mich schon auf Super Mario Maker 2! Ich habe schon den Erstling bis zum Umfallen gespielt, und das, obwohl ich mich auch oft genug darüber aufgeregt habe, dass eigentlich offensichtliche Elemente und Gegenstände nicht enthalten waren. Aber der pure Bauspaß und das Erforschen der wunderbaren Kreationen der Community motivierten mich einfach immer wieder, das Ding anzuschmeißen. Allerdings, mit Blick auf die Fortsetzung und schon nach meiner nur relativ kurzen Zeit damit kann ich sagen: Kompromisse dieser Art werden in Super Mario Maker 2 wohl die Ausnahme sein. Der Editor ist zum Bersten gefüllt mir Kram, der es erlaubt, beinahe alle Level-Ideen, die man hat, auch umzusetzen. Da schaut der Vorgänger im Vergleich ganz schön alt und im Grunde beinahe wie eine Tech-Demo aus! Ich spreche nicht nur vom Baumodus, denn beim Drumherum hat sich Nintendo nicht lumpen lassen. Im Grunde erwartet uns zusätzlich ein vollwertiges 2D-Mario-Spiel und die liebgewonnene Kommentarfunktion via Miiverse hat es in abgewandelter Form ebenfalls ins Spiel geschafft. Klasse! Allein die Tatsache, dass die Steuerung hardwarebedingt nicht ganz so präzise ist wie im Vorgänger, ist ein Makel; im großen Ganzen betrachtet jedoch nur ein sehr kleiner.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	28. Juni 2019

SUPER MARIO MAKER 2

NINTENDO MACHT 2D-MARIO KAPUTT!

… und das ist eine gute Sache. Warum das so ist, erklärt Lukas in seiner Kolumne.

Super Mario Maker 2 wird klasse und ich freue mich wie ein Schnitzel drauf! Ich denke, das geht aus meiner Vorschau (ab Seite 24) relativ klar hervor. War man beim Vorgänger bezüglich dessen, was man basteln konnte, rückblickend doch ziemlich eingeschränkt, so macht die Fortsetzung keine halben Sachen und ermöglicht es bis auf wenige Ausnahmen, so gut wie alle Welten aus den „normalen“ Mario-Spielen nachzubauen. Eine tolle Sache, die allerdings eine Frage aufwirft: Wofür benötigen wir dann überhaupt noch die 2D-Mario-Hauptreihe? Diese Frage stellten sich schon beim Erstling so manche Spieler, doch damals war sie durch die erwähnten Einschränkungen noch relativ klar zu beantworten. Aber jetzt ist die Sachlage deutlich komplizierter, denn so gut wie alles, was man sich in puncto klassischer Mario-Welten ausdenken kann, kann auch umgesetzt werden – und noch viel, viel mehr. Gewagte Itemkombinationen, Rätsellevels, unterschiedliche Grafikstile, sogar ein Auto: De facto ist Super Mario Maker 2 das abwechslungsreichste 2D-Mario-Spiel, das man sich vorstellen kann und dank der User-Kreationen theoretisch unendlich spielbar. Ist es jetzt also so weit? Lautet die Antwort auf die eingangs gestellte Frage, dass wir die Hauptreihen-Spiele nun gar nicht mehr brauchen? Hat Nintendo sich und die Serie ins Aus manövriert, indem man das Baumeister-Zepter an die Spieler abgegeben hat?

Wer braucht schon Nintendo!

Auf den ersten Blick mag das so scheinen, aber dann wäre das hier eine reichlich kurze Kolumne. Nein, tatsächlich bin ich trotz der genannten schwerwiegenden Argumente der Meinung, dass 2D-Mario eine rosige Zukunft vor sich hat – wenn er bereit ist, sich weiterzuentwickeln! Und was ich damit meine, wird klar, wenn man einen Blick auf den Super-Mario-3D-World-Stil wirft, der in Super Mario Maker 2 seine 2D-Premiere feiert; und darauf, auf welche

Der Editor in Super Mario Maker 2 ist so potent, dass man nun einen Großteil aller 2D-Levels der verschiedenen Spiele selbst mit wenig Mühe nachbauen kann.

Der Super-Mario-3D-World-Stil in Super Mario Maker 2 bringt überraschend frischen Wind in den 2D-Alltag. Was wäre da erst mit einer eigens kreierten Optik möglich!

„Bei der heiligen Kuh Mario wird offenbar Tradition mit Stillstand verwechselt und die Reihe tritt dadurch auf der Stelle.“

Art und Weise er implementiert wurde. Anders als die anderen Grafik-Wahlmöglichkeiten steht der neue Look nämlich für sich. Auf Knopfdruck wechseln wir zwischen Super Mario Bros., Super Mario World, New Super Mario Bros. und Co. Beim Stil von 3D World hingegen gilt: Haben wir uns für ihn entschieden, können wir das Level ausschließlich in diesem Stil bauen. Das offenbart zwei Tatsachen. Erstens, dass die anderen Stile bis auf kleine spielerische Änderungen primär optisch unterschiedlich sind und Super Mario sich seit 1985 weniger weiterentwickelt hat, als man meinen mag. Und zweitens bedeutet dies, dass der 3D-World-Stil die größte Veränderung ist, die 2D-Mario seit langer Zeit widerfahren ist. Will sagen: 2D-Mario hat schlicht und ergreifend eine Frischzellenkur nötig. New Super Mario Bros. für den DS war ein tolles Spiel, aber spielerisch schon damals extrem auf der sicheren Seite angesiedelt. Seitdem steht die Sub-Serie für Stagnation und sogar die treuesten Nintendo-Fans haben sich an dem blassen, zu klinischen Stil sattgesehen. Dass es auch anders geht, zeigen die seltenen Momente, in denen die Reihe ihre Komfortzone verlässt. Die von Van Goghs „Sternennacht“ inspirierten Welten in New Super Mario Bros. U machen spielerisch nichts anders, sehen aber einfach einzigartig aus und zeigen, wie viel kreatives Potenzial in der Reihe steckt. Bei Yoshi und Kirby probiert Nintendo mit großer Regelmäßigkeit auch neue Ideen aus – bei der heiligen Kuh Mario hingegen wird offenbar Tradition mit Stillstand verwechselt und die Reihe tritt dadurch auf der Stelle. Nun, zumindest in 2D. In 3D hingegen ist der Mario-Konzern mit Super Mario Odyssey einen notwendigen Schritt gegangen und hat das Grundkonzept gehörig aufgemischt (auch wenn mich das Endergebnis nicht hundertprozentig überzeugt hat, aber das ist meinem persönlichen Geschmack geschuldet). Mit Breath of the Wild hat man im Zelda-Kosmos ähnlichen Mut bewiesen und wurde wie bei Super Mario Odyssey mit einem der am besten bewerteten Spiele aller Zeiten belohnt.

Hauptsache anders?

Mit Odyssey und Breath of the Wild habe ich schon den zweiten und noch wichtigeren Punkt angesprochen, denn beide Titel gehen optisch ja schließlich kein oder zumindest kein großes Risiko ein. Stattdessen wurde hier spielerisch gehörig aufgemischt. Und das benötigt 2D-Mario auch. Ein Van-Gogh-Hintergrund in Super Mario Maker ist schließlich nur ein Update weit von Super Mario Maker 2 entfernt. Nein, es muss sichergestellt werden, dass der neue 2D-Mario sich dermaßen stark von all dem unterscheidet, was man kennt, dass eine Einbindung in den Switch-Baukasten quasi unmöglich ist. Wo 3D World schon eine eigene Kategorie braucht, um Teil des Mario Makers werden zu können, will ich, dass der mir vorschwebende nächste 2D-Mario-Titel so komplex, so neu- und andersartig ist, dass nicht einmal das in den Bereich des realistisch Möglichen fällt. Wie dieses neu gedachte Pilzkönigreich-Abenteuer aussehen könnte? Keine Ahnung! Aber zum Glück bin ich auch kein Spielentwickler, sondern kann hier in aller Ruhe über den Stillstand der Serie motzen, wissend, dass mit großer Wahrscheinlichkeit gerade einige kluge Japaner zusammensitzen und genau diese Vision umsetzen, die ich hier nur sehr schemenhaft umreiße. Wenn Nintendo seit dem Start der Switch eines bewiesen hat, dann nämlich, dass man lernfähig und grundsätzlich bereit ist, sich und die eigenen Marken konsequent zu hinterfragen. Trotzdem gut zu wissen, dass dem klassischen 2D-Mario dank Super Mario Maker 2 und unzähliger fantastischer Bauherren aus aller Welt noch ein langes Leben vergönnt ist. Und dass Nintendo dadurch quasi gezwungen ist, die Hauptreihe neu zu erfinden. Das können sie dort ziemlich gut.

Lukas Schmid

Seit NES- und SNES-Zeiten hat sich Mario technisch natürlich weiterentwickelt. Spielerisch hingegen sind die Fortschritte für so einen langen Zeitrahmen überschaubar.

Findet ihr auch, dass 2D-Mario eine Generalüberholung benötigt, oder seid ihr der Meinung, dass die Spiele so passen, wie sie sind? Schreibt uns eure Meinung per Mail oder per Post!

Zu DS-Zeiten wurde der New-Super-Mario-Bros.-Look noch positiv aufgenommen. Inzwischen wird er jedoch von vielen Spielern als lieblos und zu klinisch kritisiert.

Diese von Vincent van Goghs Gemälde „Sternennacht“ inspirierten Welten in New Super Mario Bros. U zeigen, was alleine künstlerisch mit der Mario-Serie möglich wäre.

POKÉMON SCHWERT & SCHILD

Switch

Rollenspiel In einer Direct-Ausgabe hat The Pokémon Company die neuen Hauptspiele der Pokémon-Reihe näher vorgestellt. Es gibt einige Neuerungen, im Kern ändert sich aber nicht so viel.

The Pokémon Company, vor rund 21 Jahren von Nintendo als eigenes Unternehmen gegründet, um sich voll und ganz auf das Pokémon-Franchise zu konzentrieren, kommt der Mutterfirma gerne einmal zuvor. Im Juni trat der Fall erneut ein: In der Woche vor der E3, nur sechs Tage vor Ausstrahlung der wohl wichtigsten Nintendo-Direct des Jahres, veröffentlichte die Pokémon-Firma eine rund fünfzehnminütige Direct, die sich ausschließlich um Pokémon Schwert & Schild drehte. Die neuen Pokémon-Games der Hauptreihe erscheinen weltweit am 15. November 2019 für die Switch. Neben den einzelnen Versionen von Schwert und Schild veröffentlicht Nintendo auch einen Doppelpack mit beiden Spielen, dem ein Steelbook beiliegt.

Neue Pokémon

Bereits vor einigen Monaten strahlte Nintendo eine eigene Mini-Direct zu den neuen Pokémon-Spielen aus, daher waren schon einige Infos bekannt: Die Galar-Region, so der Name der Spielwelt von Schwert & Schild, ist von Großbritannien inspiriert, die neuen Starter-Pokémon Chimpep (Pflanze), Hopplo (Feuer) und Memmeon (Wasser) stellen angehende Trainer auch im Jahr 2019 vor eine schwierige Wahl. Nun wurden weitere brandneue Taschenmonster aus Galar gezeigt: Cottini, dessen Weiterentwicklung Cottomi, Wolly, Krarmor und Kamalm. Außerdem die beiden neuen legendären Pokémon Zacian (Schwert) und Zamazenta (Schild). „Wenn Zacian angreift, bewegt es sich so würdevoll, dass es damit selbst Gegner in seinen Bann zieht. In seinem Maul hält es etwas, das wie ein Schwert aussieht“, so die Beschreibung des neuen legendären Monsters aus Schwert. Zamazenta aus Schild wird folgendermaßen beschrieben: „Zamazentas majestätische Bewegungen überwältigen jeden, der es wagt, sich ihm entgegenzustellen. Sein Körper ist von etwas bedeckt, das wie ein Schild aussieht.“

Neue Persönlichkeiten

Nicht nur neue Taschenmonster erblicken nun erstmals das Licht der Öffentlichkeit, sondern auch einige Persönlichkeiten der Galar-Region. Der Champ ist Delion, bis dato in offiziellen Pokémon-Kämpfen unbesiegt. Der Bruder des Champs namens Hop ist zugleich euer Nachbar und Rivale im Spiel – typisch Pokémon. Professorin Magnolica übernimmt die bekannte Professoren-Rolle, Hauptgegenstand ihrer Forschung sind die Dynamax-Pokémon, dazu gleich noch mehr. Die Enkelin der Professorin, So-

In den Naturzonen könnt ihr die Gegend frei erkunden und außerdem die Kamera erstmals in einem Pokémon-Hauptspiel frei nach Belieben umherbewegen.

In speziellen Raid-Kämpfen stellt ihr euch zusammen mit Mitspielern den Dynamax-Pokémon, die nicht nur gigantisch sind, sondern auch besonders stark.

Die neuen legendären Pokémon der achten Generation der Pokémon-Hauptspiele sind die hundeartigen Taschenmonster Zacian (Schwert) und Zamazenta (Schild).

nia, ist selbst Wissenschaftlerin und seit ihrer Kindheit mit dem Champ Delion befreundet. Der auf den Typ Pflanze spezialisierte Arenaleiter wurde ebenfalls gezeigt, er hört auf den Namen Yarro und ist augenscheinlich ein großer und muskulöser Kerl.

Dynamaximierung

Nach den Mega-Entwicklungen in der sechsten und den Z-Attacken in der siebten Generation bieten auch Schwert & Schild wieder eine Gameplay-Neuerung, die sogenannte Dynamaximierung. Diese lässt ein Pokémon einmalig im Kampf zu einer gigantischen Version seiner selbst anwachsen, wodurch die Stärke des Taschenmonsters enorm zunimmt, alle Attacken werden in dieser Form zu Dynamax-Attacken. Pokémon mit dieser Fähigkeit könnt ihr ausschließlich in sogenannten Dyna-Raids fangen, die ihr maximal zu viert absolviert, entweder lokal mit CPUs, lokal mit echten Mitspielern oder online mit Fremden, wobei fehlende Multiplayer-Mitspieler durch CPUs aufgefüllt werden, damit ihr einen Dynamax-Kampf bestreiten könnt. Diese sind nämlich besonders anspruchsvoll. Um ein wildes Dynamax-Pokémon zu fangen, müsst ihr es im Raid-Kampf besiegen; anzutreffen sind sie wie auch andere wilde Pokémon in den Naturzonen.

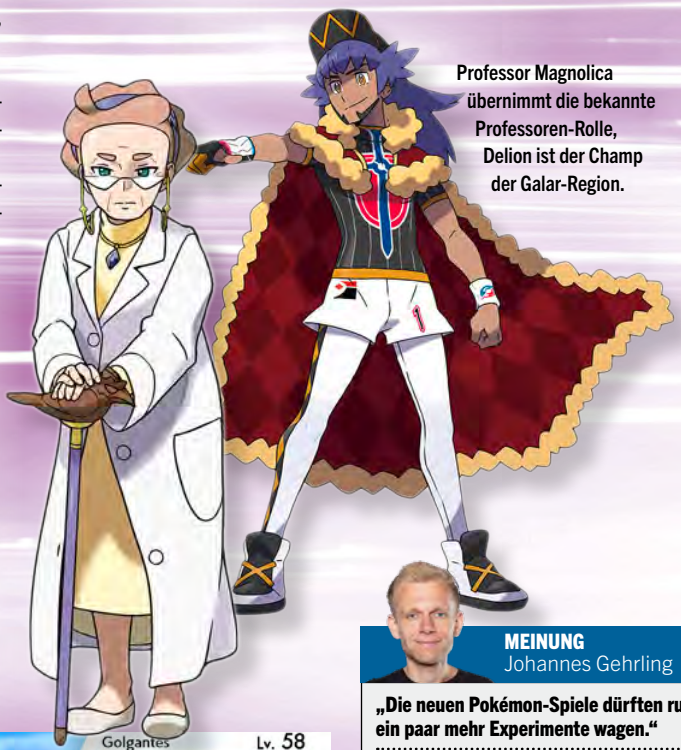
Naturzonen

Die Naturzonen ersetzen im Grunde einen Teil der klassischen Routen. Es handelt sich um halb offene Spielwelten zwischen und neben den Städten, wo ihr die Gegend frei erkunden und die Kamera erstmals in einem Pokémon-Hauptspiel komplett ohne Einschränkungen drehen könnt. Wilde Pokémon trefft ihr auf zwei unterschiedliche Arten in den Naturzonen: Entweder verstecken sie sich klassisch im hohen Gras und Ähnlichem und sind nur an einem kleinen Ausrufezeichen zu erkennen. Hier wisst ihr nicht, welches Pokémon sich dahinter versteckt. Ein Teil der Monsterchen läuft aber auch gut erkennbar umher, wie in den Let's-Go-Titeln vom letzten Jahr. In den Naturzonen ändert sich das Wetter täglich, was unterschiedliche Pokémon auf den Plan ruft, einschließlich verschiedener Dynamax-Taschenmonster. Die Regionen variieren, es gibt beispielsweise Hochland, Wälder, Gebirge, Wüsten und mehr.

Bewährte Formel

Allem Anschein nach folgen auch Pokémon Schwert & Schild der seit Jahrzehnten bekannten und bewährten Pokémon-Formel, das deutete sich schon nach der ersten Direct vor einigen Monaten an. Die zweite dedizierte Show zu den Spielen verfestigt diesen Ersteindruck. Bei Story, NPCs, grundlegenden Mechaniken und Co. sind keine wirklichen Überraschungen zu erwarten. Die Naturzonen allerdings geben Spielern ein Stück weit das Gefühl der oftmals gewünschten komplett offenen Spielwelt in einem Pokémon-Hauptspiel. Aber eben nur ein Stück weit. Für kommende Ableger der Hauptreihe ist also noch Luft nach oben.

Johannes Gehrling



Professor Magnolica übernimmt die bekannte Professoren-Rolle, Delion ist der Champ der Galar-Region.

An den Grundlagen des Spiels, wie etwa den Kämpfen, ändert sich auch in Pokémon Schwert & Schild nur wenig.

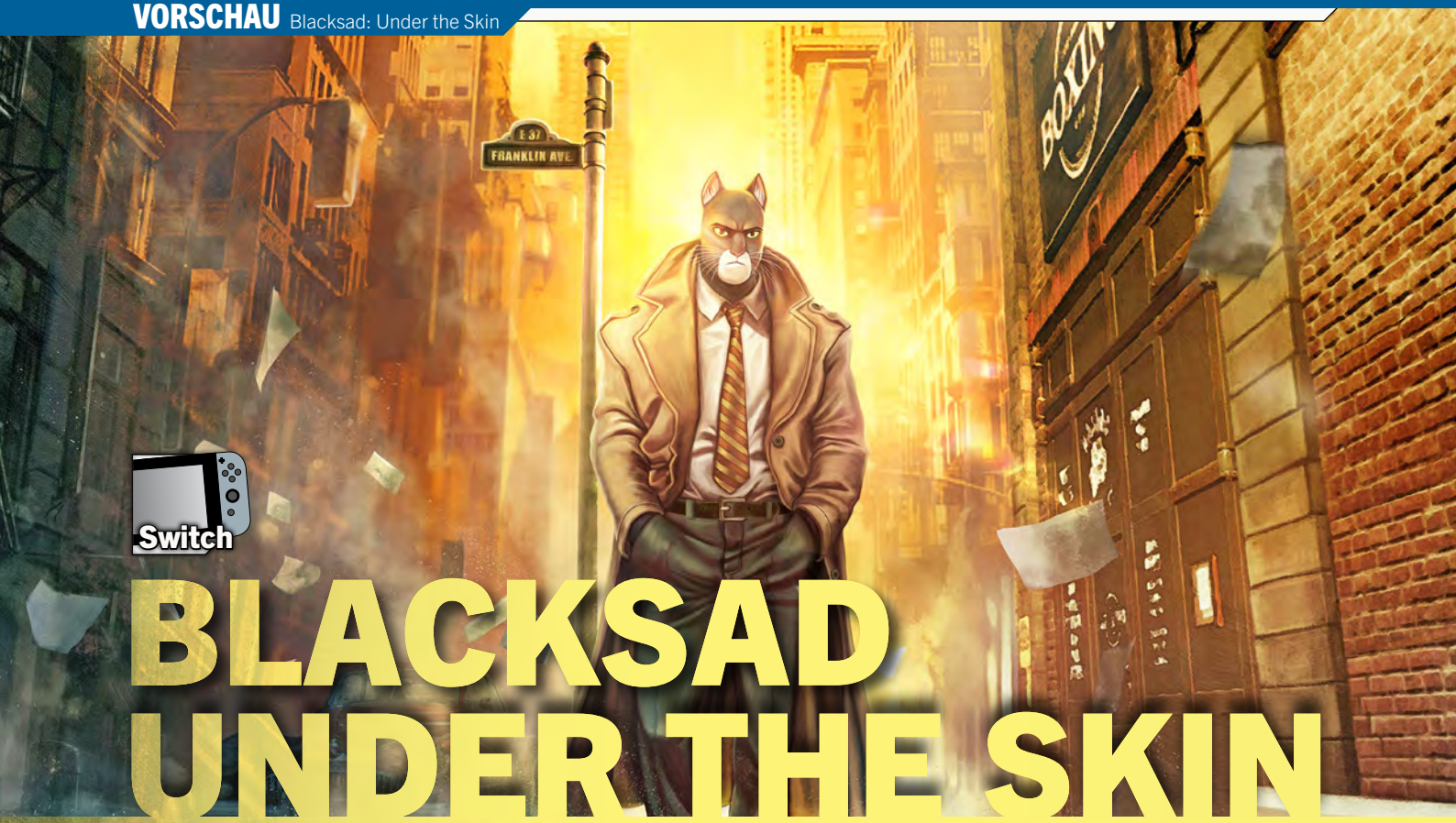
MEINUNG
Johannes Gehrling

„Die neuen Pokémon-Spiele dürften ruhig ein paar mehr Experimente wagen."

Ich freue mich auf die neuen Pokémon-Spiele. Ich bin seit Ende der 1990er-Jahre, also im Grunde von Anfang an, großer Fan der Reihe und habe auch nach über zwei Jahrzehnten einfach noch nicht genug von Pokémon-Kämpfen, Trainieren, Weiterentwickeln und was man eben sonst noch so machen kann. Die Naturzonen schauen echt spannend aus, ansonsten aber hält sich Game Freak (mal wieder!) an seine bewährte Formel. In meinen Augen etwas zu sehr – ein paar mehr Experimente würden der Pokémon-Hauptreihe wirklich einmal guttun. Nichtsdestotrotz: November ist Pokémon-Monat, das hat sich in den letzten Jahren eingebürgert und ich bin froh, dass es auch 2019 so sein wird. Welchen Starter ich diesmal wähle, weiß ich aber derzeit noch nicht – die Qual der Wahl ist noch immer die gleiche wie vor 20 Jahren.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Termin:	15. November 2019



Switch

BLACKSAD UNDER THE SKIN

Adventure Ist die Katze aus dem Haus, tanzen die Mäuse auf dem Tisch. Detektiv Blacksad versucht im Adventure Under the Skin, das Verschwinden eines Boxers aufzuklären.

John Blacksad ist ein Detektiv. Er ist gut in seinem Job, nicht zuletzt, weil er schon als Kind in ärmlichen Verhältnissen und während seiner Zeit als Soldat im Zweiten Weltkrieg gelernt hat, zu überleben. Dass er außerdem ein schwarzer Kater ist, fällt nicht besonders auf, denn alle Charaktere in der Welt von Blacksad präsentieren sich als anthropomorphe Gestalten – also Tiere, die menschlich auftreten. Das Adventure Blacksad: Under the Skin entführt euch in das New York der 50er-Jahre und versetzt euch in die Rolle des Schnüfflers, der bei der Suche nach einer vermissten Person etwas weitaus Größerem auf die Schliche kommt …

Euer Handwerkzeug

Joe Dunn's Boxing Ring hat Probleme: Der Besitzer begeht Selbstmord und dann verschwindet auch noch der aufstrebende Star des Clubs, Robert Yale, ein muskulöser Dobermann, kurz vor dem wichtigsten Kampf seiner Karriere. Sonia Dunn, die Tochter von Joe Dunn, beauftragt den Privatermittler Blacksad mit ihren letzten Mitteln, den verschwundenen Sportler aufzuspüren. Um in der Unterwelt zwischen Korruption und Verbrechen nach der Wahrheit zu suchen, gibt es viele Möglichkeiten: Führt Dialoge mit multiplen Optionen, stellt euer Reaktionsvermögen in Quick-Time-Events und euer Köpfchen in Puzzles unter Beweis. Eure Handlungen werden dabei Einfluss auf den Verlauf des Falls und das Ende der Geschichte nehmen. Wie weit sich das Entscheidungsnetz verzweigt, ist jedoch noch schwierig abzusehen. Auf jeden Fall handelt es sich bei Under the Skin um einen neuen Fall für John Blacksad, den Comicleser noch nicht kennen.

Eine Katze mit vielen Leben

Comicleser? Richtig – Das Adventure basiert auf der gleichnamigen Comicreihe mit dem schwarzen Kater in der Hauptrolle. Und auch wenn einige Figuren und Settings an Charaktere und Schauplätze aus den Comics angelehnt sind (zum Beispiel hat im

Ab und zu muss Blacksad handgreiflich werden – oder sich einfach wehren. In diesen Momenten kommen Quick-Time-Events zum Einsatz.

Als Detektiv habt ihr es nicht immer mit den freundlichsten Zeitgenossen zu tun. Wie groß ist wohl der Einfluss der Unterwelt auf die Boxkämpfe der Stadt?

Spiel Johns gelegentlicher Sidekick, Klatschreporter und Seifenallergiker Weekly einen Auftritt), so handelt es sich doch um eine ganz neue Geschichte. Nicht geändert hat sich aber die Zielgruppe: Trotz der auf den ersten Blick niedlichen Tierfiguren erwartet den Spieler in Blacksad erwachsene Unterhaltung im Stile von Noir-Krimis. Passend dazu ertönt ein Jazz-Soundtrack, der es laut Marketing mit den „Soundtracks der besten Hollywood-Krimis aufnehmen kann". Das werden wir erst noch in der Gesamtheit beurteilen müssen, die Musik in den Trailern klingt aber tatsächlich flott und passend. Zwar vermitteln die Bewegtbilder gut die Atmosphäre von New York – Laub weht durch die Straßen, die gesäumt werden von hohen Backsteingemäuern mit zig Feuerleitern, Sirenen ertönen im Hintergrund –, allerdings wirken die Animationen noch steif und ungelenk. An die detaillierten und wundervoll beleuchteten Comic-Szenerien kommt das Gezeigte definitiv nicht heran, aber noch ist ja etwas Zeit, bis ihr als John eure Ermittlungen aufnehmen werdet. Eventuell geht der spanische Entwickler Pendulo Studios bis zum September noch mal mit dem Poliertuch drüber. Davon abgesehen sind auch die Telltale-Adventures nicht wegen ihrer großartigen Optik so beliebt, sondern wegen ihrer spannenden Storys, schwierigen Entscheidungen sowie den interessanten Charakteren.

Film noir mit schwarzer Katze

John selbst wird das Spiel vermutlich über Selbstgespräche führen und Geschehnisse kommentieren – eben wie in klassischen Pulp-Krimistorys, die ja oft von zynisch-sarkastischen Aussagen der Hauptperson garniert werden. Das fertige Spiel wird mit deutschen Sprechern und Texten aufwarten, bislang gibt es in den Trailern nur die englischen Kollegen zu hören, die einen guten Job machen. Für Kenner des Comics gibt's im Story-Trailer zudem jede Menge Anspielungen zu entdecken, etwa wurden ganze Szenen aus der Vorlage übernommen, zum Beispiel die Einstellung, in der man aus der Vogelperspektive Johns Büro sieht. Ob der Autor des Comics die Geschichte des Spiels komplett selbst verfasst hat oder in Kooperation mit den Pendulo Studios, das ist nicht bekannt, aber den Segen des Schöpferduos hat das Adventure allemal. Die spanische Entwicklergruppe programmiert seit 1994 Point-and-Click-Adventures, ihr bekanntestes Werk dürfte Runaway: A Road Adventure sein. Vor Blacksad erschien jedoch noch keiner ihrer Titel auf einer Nintendo-Konsole – hoffen wir mal, dass die schwarze Katze der Switch kein Pech bringt.

Adventure-Herbst

Für jeden eignet sich Blacksads Abenteuer sicher nicht, schon alleine wegen der erwachsenen Thematik inklusive der Darstellung von Blut und Tabakgenuss. Ziemlich sicher jedenfalls müsst ihr aber die Comics nicht kennen, um in New York eure Ermittlungen zu starten. Und vielleicht habt ihr ja nach dem Ende der Telltale-Ära wieder einmal Lust auf ein düsteres Adventure – in dieser Hinsicht sollten Genre-Liebhaber Ende September dieses Jahres auf ihre Kosten kommen.

Katharina Pache

Ist das ein Omen? Im Boxing-Studio von Joe Dunn stellt Detektiv John Blacksad nach dem Selbstmord des Besitzers erste Ermittlungen an.

Offensichtlich wird man sich in der Stadt bewegen können. Wie frei und groß der Schauplatz am Ende ausfällt, wird die Testversion zeigen.

Die Feuerleitern an den Fassaden sind ein Markenzeichen der Architektur in New York.

MEINUNG
Katharina Pache

„Das Adventure hat bei mir wegen der tollen Vorlage einen Stein im Brett."

Ich kann jedem, der sich für Krimis und frankobelgische Comics interessiert, die fünf Bände von Blacksad nur ans Herz legen. Selbst ohne den Text ist das Werk der beiden spanischen Autoren atemberaubend: In Aquarell fängt der Zeichner Juanjo Guardino eine wunderbar schillernde Welt der Kriminalität ein und entwirft tierische Figuren, die menschlicher wirken als so manche humanoide Darsteller in anderen Werken. Sogar zwei Eisner-Awards gewann die Reihe – das sind quasi die Oscars der Comic-Welt! Besonders freue ich mich als Fan auf die Iguana-Bar, eine Kneipe, in der sich im Comic vor allem Reptilien herumtreiben und die Blacksad auch im Spiel besuchen wird. Ein bisschen tut es allerdings weh, dass Blacksad: Under the Skin optisch abgesehen von den Figuren-Designs wenig mit der Vorlage zu tun hat. Alles wirkt, als sei es aus Plastik, und so treffend wie im Comic wird die Mimik der Figuren anscheinend nie eingefangen. Aber man muss trotzdem mal auf dem Teppich bleiben: Auch wenn Blacksad meiner Meinung nach ein klasse Comic ist, rangiert es doch weitab von der Beliebtheit anderer Reihen – für die Umsetzung ist also nicht so viel Budget da, wie es der Titel meiner Ansicht nach verdienen würde.

INFOS

Hersteller:	Pendulo Studios
Entwickler:	Microids
Termin:	26. September 2019

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch und Mobile. Stand: 05. Juni 2019.

Nintendo Switch

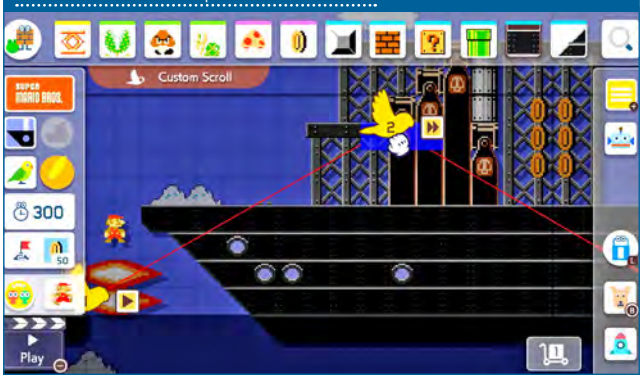
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeterno Blade 2	Corecell Technology	Sommer 2019
A Hat in Time	Gears for Breakfast	2019
Animal Crossing	Nintendo	2019
Astral Chain	Nintendo	30. August 2019
Attack on Titan 2: Final Battle	Koei Tecmo	Sommer 2019
B		
Baldur's Gate: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Badur's Gate 2: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bee Simulator	BigBen	2019
Blacksad: Under the Skin	Microids	26. September 2019
Bloodroots	Paper Cult	Sommer 2019
Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	25. Juni 2019
C		
Cadence of Hyrule	Nintendo	Juni 2019
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Sommer 2019
Crash Team Racing Nitro-Fueled	Activision	21. Juni 2019
CrossCode	Deck13 Interactive	2019
D		
Daemon X Machina	Nintendo	Sommer 2019
Dead by Daylight	Koch Media	24. September 2019
Dead End Job	Headup Games	2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Sommer 2019
Disney Tsum Tsum Festival	Bandai Namco	September 2019
Doom Eternal	Bethesda	Nicht bekannt
Doraemon Story of Seasons	Bandai Namco	Herbst 2019
Double Kick Heroes	Plug In Digital	Sommer 2019
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	12. Juli 2019
Dragon Quest XI S: Streiter des Schicks. D.E.	Square Enix	Herbst 2019
F		
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix	2019
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	26. Juli 2019
Forager	Humble Bundle	Nicht bekannt
G		
Ghostbusters: The Video Game Remastered	Saber Interactive	2019
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Sommer 2019
Grid Autosport	Feral Interactive	Sommer 2019
H		
Harvest Moon: Mad Dash	Natsume	Nicht bekannt
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	Sommer 2019
Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
I		
Icewind Dale: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Inlight	Sunnyside Games	2019
Inmost	Chucklefish	2019
Into the Dead 2	Versus Evil	Nicht bekannt
Ion Maiden	3D Realms	Sommer 2019
Ira	Ore Creative	2019
K		
Killer Queen Black	Bumblebear Games	2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Lore Finder	Kitsune Games	2019
Luigi's Mansion 3	Nintendo	2019
M		
Mario & Sonic bei den Ol. Spielen: Tokyo 2020	Sega	Winter 2019
Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order	Nintendo	19. Juli 2019
Metaloid: Origin	RetroRevolution	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
MO:Astray	Rayark	Winter 2019/2020
Moto GP 19	MileStone	27. Juni 2019
My Friend Pedro	Devolver Digital	Juni 2019
N		
Nekopara Vol. 3	CFK	Juni 2019
N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure	Soedesco	Sommer 2019
Neo Cab	Fellow Traveller	Sommer 2019
Neverwinter Nights: Enhanced Edition	Skybound Games	06. Dezember 2019
Niffelheim	Ellada Games	Sommer 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2020
Northgard	Shiro Games	2019
Oninaki	Square Enix	Sommer 2019
Overland	Finji	Herbst 2019
P		
Penguin Wars	Dispatch Games	2019
Pillars of Eternity 2: Deadfire	Obsidian Entertainment	Sommer 2019
Planescape: Torment: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Pokémon Schwert & Pokémon Schild	Nintendo	15. November 2019
Project Downfall	MPG Studios	Nicht bekannt
Protoform	Circle Entertainment	2019
R		
Radical Rabbit Stew	Pugstorm AB	2020
Redeemer: Enhanced Edition	Bulka Entertainment	12. Juli 2019
Red Faction Guerilla Re-Mars-tered Edition	THQ Nordic	02. Juli 2019
RPG Maker MV	NIS America	2019
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2019
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
S		
Shantae 5	WayForward	2019

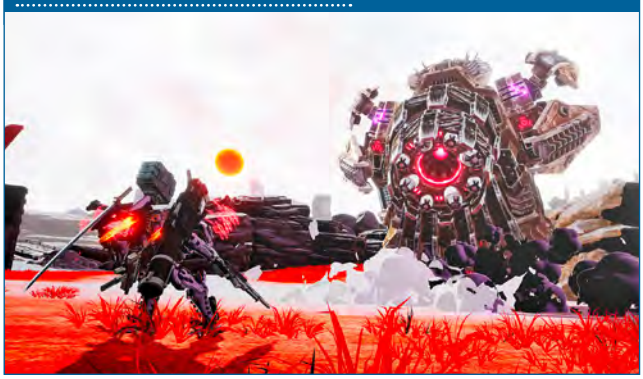
SUPER MARIO MAKER 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Jump & Run | **Termin:** 28. Juni 2019



DAEMON X MACHINA (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Action | **Termin:** Sommer 2019



Nintendo Switch Fortsetzung

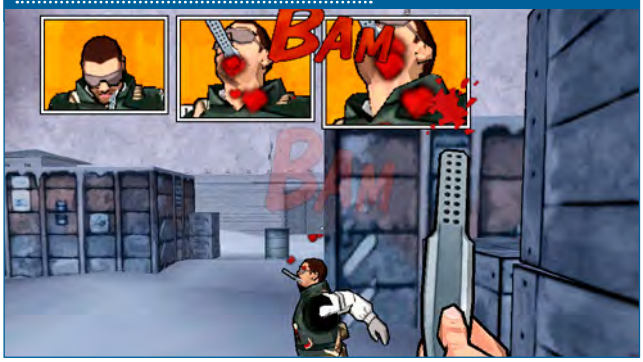
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2019
Slay the Spire	Humble Bundle	2019
Sniper Elite 3 Ultimate Edition	Rebellion	2019
Soundfall	Drastic Games	2019
Squadron 51	Loomiarts	Sommer 2019
Stranger Things 3: The Game	Netflix	04. Juli 2019
Sublevel Zero Redux	Coatsink	2019
Super Mario Maker 2	Nintendo	28. Juni 2019
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Interactive	2019
Tales of the Neon Sea	Zodiac Interactive	Nicht bekannt
Terraria	505 Games	2019
TLoZ: Link's Awakening	Nintendo	2019
Towaga 2	Forever Entertainment	Herbst 2019
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
V		
Vampyr	Focus Home Interactive	Nicht bekannt
W		
Warborn	Raredrop Games	2019
Wolfenstein: Youngblood	Bethesda	26. Juli 2019
Wrath: Aeon of Ruin	1C Publishing	Nicht bekannt
X		
XIII	Ubisoft	13. November 2019

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dr. Mario World	Nintendo	Sommer 2019
Mario Kart Tour	Nintendo	Sommer 2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019/2020

XIII (SWITCH)

Hersteller: Ubisoft | **Genre:** Action | **Termin:** 13. November 2019



STRANGER THINGS 3: THE GAME (SWITCH)

Hersteller: Netflix | **Genre:** Adventure | **Termin:** 04. Juli 2019

Johannes freut sich auf

MARIO KART TOUR

Die Beta hat begonnen und wir bekommen endlich Bilder und Videos zu Gesicht sowie viele Infos zum Spiel. Wieso aber nicht von Nintendo selbst?

An dieser Stelle habe ich bereits in der N-ZONE 12/2018 über Mario Kart Tour geschrieben. Das ist jetzt noch nicht ewig her, aber dennoch möchte ich erneut über das erste Rennspiel für Smartphones aus dem Hause Nintendo reden. Am 22. Mai 2019 startete das Game in die geschlossene Beta, die Teilnahme ist dabei beschränkt auf ausgewählte Spieler aus Japan und Nordamerika, die sich zuvor mittels Onlineformular bewerben mussten. Die genaue Abmachung zwischen Nintendo und den Beta-Teilnehmern ist nicht bekannt, aber es ist davon auszugehen, dass das Unternehmen die Veröffentlichung von Bildern und Videos untersagt – und wie zu erwarten hielten sich einige Spieler nicht daran. Für die allgemeine Spielerschaft hat das zur Folge, dass sie sich endlich einen optischen Eindruck von Mario Kart Tour verschaffen können und auch mal Infos erfahren! Bisher hat sich Nintendo abseits des Veröffentlichungszeitraums im Sommer 2019 nämlich nahezu komplett bedeckt gehalten, was Informationen zum mobilen Mario Kart angeht. Das ist schade, denn ich denke, nicht nur bei mir besteht ein großes Interesse daran, wie sich Nintendo eine seiner beliebtesten und erfolgreichsten Marken auf Touchscreen-Geräten vorstellt, während das Spielgeschehen hochkant statt im gewohnten Breitbildformat abläuft. Nun also

sind diverse Beta-Spieler dem japanischen Unternehmen zuvorgekommen und wir wissen fast alles, was es aktuell zu Mario Kart Tour zu wissen gibt. Ob das im Sinne von Nintendo ist? Wieso haben die Japaner zum Start der Beta-Phase nicht wenigstens einen kleinen Gameplay-Trailer mit den wichtigsten Features veröffentlicht? Gerne könnt ihr mir eure Meinung zum Thema per **E-Mail an johannes.gehrling@computec.de** schreiben.

Johannes Gehrling

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

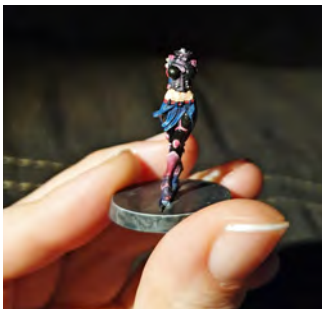
KATHARINA PACHE (31, Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Gato Roboto, Minecraft

Sieht gerade: Trash auf Netflix

Liest gerade: Kämpfe mich immer noch durch The Gardens of the Moon …

Und sonst: Bin ich ziemlich aufgeregt wegen meiner neuen Aufgaben, aber auch motiviert und voller Freude! Das Schöne ist zudem: Ich werde meine Switch nun noch viel häufiger benutzen, da ich mich voll auf Nintendo konzentrieren kann. Und das Wetter verdient inzwischen die Bezeichnung Sommer. Top!



LUKAS SCHMID (30, Redakteur)

Spielt gerade: God of War (PS4)

Sieht gerade: Filme im Flugzeug

Liest gerade: Irgendetwas, was ich mir im Buchladen am Flughafen kaufen werde

Und sonst: Ja, ich blicke mit diesem Teambeitrag ein wenig in die Zukunft. Denn auch wenn die E3 schon wieder vorüber ist, wenn ihr diese Zeilen zu lesen bekommt, liegt die Messe, während ich diesen Kasten befülle, noch vor mir. Ich hoffe auf viele coole Enthüllungen in Nintendos Video-Präsentation! F-ZERO anyone?

VIKTOR EIPPERT (33, Projektmanager)

Spielt gerade: Hyrule Warriors: Definitive Edition, Evil Islands (PC-Klassiker), Assassin's Creed Odyssey

Sieht gerade: The Tick – Staffel 2, Lucifer – Staffel 4

Liest gerade: Ein trockenes Buch über die Entwicklung von Geschäftsmodellen

Und sonst: Bin supergespannt, was es für tolle Spiele dieses Jahr auf der E3 gibt (oder aus eurer Perspektive gab). Meine absoluten Wunschträume wären Final Fantasy 16 und ein neues 3D-Zelda!

JOHANNES GEHRLING (27, Redakteur)

Spielt gerade: Tetris 99, Minecraft

Sieht gerade: King of Queens (1–9)

Hört gerade: Dubstep-Tracks von 2012

Und sonst: Im Laufe der Jahre habe ich schon so einige alkoholfreie Biersorten ausprobiert. Viele schmecken gut, aber nicht herausragend. Vor Kurzem jedoch habe ich den Heiligen Gral des alkoholbefreiten Biergenusses entdeckt. Hört auf den Namen Wolfscraft, stammt aus einer kleinen unabhängigen Brauerei und ist bio. Eine herzliche Empfehlung meinerseits.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Sieht gerade: Jussi Adler-Olsen: Erlösung

Hört gerade: Flying Lotus – Flamagra, Snarky Puppy – Immigrance, Gun Club – Fire of Love, Stray Cats – 40, Miles Davis – Filles De Kilimanjaro, Baroness – Gold & Grey, The Raconteurs – Help Us Stranger, Black Mountain – Destroyer

Liest gerade: Markus Liske – Sechs Tage im April, Wiglaf Droste – Begrabt mein Hirn an der Biegung des Flusses

Und sonst: Und sonst? Na ja, das Übliche halt, keine besonderen Vorkommnisse.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Stellaris, Baba is You (Switch), Super Marios Bros. 3 (SNES)

Sieht gerade: Chernobyl. Eine der packendsten Drama-Serien aller Zeiten.

Hört gerade: 2 Steps from Hell: Dragon

Und sonst: Jetzt haben wir das „Damit kann man im echten Leben was anfangen"-Semester an der Uni: Einkommensteuersystem, Baurecht, Arbeits- und Tarifrecht und … Grundsicherung für Arbeitslose, falls das mit dem Studium doch nicht klappen sollte.

NADINE KRÄMER (22, Praktikantin)

Spielt gerade: Assassin's Creed 3 Remastered (Switch), Guild Wars 2 (PC)

Sieht gerade: Seven Deadly Sins (Anime), Death Parade (Anime)

Liest gerade: Ransom Riggs – Die Insel der besonderen Kinder

Und sonst: Bin fleißig mit meiner Bachelorarbeit und meinem Abschlussprojekt beschäftigt. Darüber hinaus freue ich mich auf die neuen Spieleankündigungen der E3 und bin gespannt, was uns alles erwartet.

JAN DANGSCHAT (22, Praktikant)

Spielt gerade: Battalion 1944 (PC), Conan Unconquered (PC), Beat Saber (PS4)

Hört gerade: Das Känguru-Manifest

Sieht sich gerade die schöne Altstadt von Nürnberg an

Und sonst: So ein halbes Jahr in einer neuen Stadt zu sein hat schon seine Vorteile. Nürnberg hat eine wunderbare Altstadt zu bieten. Bei dem warmen Wetter macht der Stadtrundgang gleich viel mehr Spaß. Wäre das Eis mit 1,50 € pro Kugel jetzt nur nicht so teuer …

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Final Fantasy 12: TZA	Final Fantasy 12: TZA	Katana Zero	–
FLOP-TITEL	Assassin's Creed 3 Rem.	Mortal Kombat 11	–	–

Assassin's Creed 3 Remastered (Switch)

∅ Wertung: 6,25 // Test S. 70

Ich bin bekennender Assassinen-Fan und habe bisher noch jedes Meuchelmörder-Abenteuer gespielt. Leider auch den dritten Teil, der für mich den absoluten Tiefpunkt der Reihe darstellt. Lahmer Held, lahmes Gameplay, noch dazu eine relativ lahme Umsetzung für die Switch. Na ja. **6**

Bis auf Unity habe ich ausnahmslos jeden Assassin's-Creed-Hauptteil gespielt, an Odyssey bin ich aktuell dran. Teil 3 war seinerzeit okay, zählt für mich aber zu den schwächeren. Und dann ist die Switch-Umsetzung leider auch nicht so der Hit geworden. Tja, irgendwie schade. **6**

Nachdem ich Assassin's Creed Odyssey mit seinem RPG-Light-Geschmack nicht sonderlich deliziös fand, freue ich mich beinahe wieder, eine AC der klassischen Machart zu spielen. Allerdings lässt der Port in technischer Hinsicht das eine oder andere zu wünschen übrig. **7**

Ich muss zu meiner Schande gestehen, dass ich noch nie in meinem Leben Assassin's Creed gespielt habe, also keinen einzigen der zahlreichen Ableger. Bei dem, was meine Kollegen hier neben mir so zum Game sagen, wäre es hiermit wohl auch kein guter Einstieg in die Serie für mich. **6**

Final Fantasy 12: The Zodiac Age (Switch)

∅ Wertung: 7,25 // Test S. 40

Von allem modernen Final-Fantasy-Spielen ist mir der zwölfte Teil wohl am liebsten. Anders als Final Fantasy 15, welches in dieser Hinsicht meiner Meinung nach komplett versagte, bot und bietet das Spiel eine rundum gelungene quasi-offene Welt. Auch heute noch ein feines Stück Software! **8**

Anders als Assassin's Creed 3 macht Final Fantasy 12 auf der Switch eine sehr gute Figur und auch schon das Original zählt für mich zu den stärkeren Serienablegern. Besonders am Zwölfer mag ich die für FF-Verhältnisse ungewöhnliche Handlung rund um Politik und Intrigen. **8**

Ich werde nicht mehr warm mit all den Final Fantasys dieser Welt, auch nicht mit The Zodiac Age. Aber es ist schön, dass dieser weniger bekannte Ableger nun die Switch beehrt und unterwegs spielbar ist. Das Alter merkt man Zodiac Age an einigen Stellen an, trotz Frischzellenkur. **6**

Und noch so eine Spielereihe, mit der ich nie zu tun hatte. Bei Rollenspielen nehme ich doch lieber mit den Pokémon-Games vorlieb oder genieße ein Wochenende mit Mario & Luigi. Wird sich wohl auch mit The Zodiac Age nicht ändern, wenn das Game auch wirklich interessant aussieht. **7**

Mortal Kombat 11 (Switch)

∅ Wertung: 6,5 // Test S. 50

Prügelspiele und ich, das geht nur in den seltensten Fällen zusammen. Neben Super Smash Bros. und Soul Calibur ist es noch kaum einem Beat 'em Up gelungen, mich langfristig zu begeistern, auch diesem hier nicht. Und die übertriebene Gewaltdarstellung finde ich ziemlich uninteressant. **6**

Mortal Kombat hat sich eine klare Identität als DAS ultrabrutale Prügelspiel schlechthin aufgebaut und diese zelebriert auch der elfte Teil von A bis Z. Als Jugendlicher fand ich die Fatalities noch echt abgefahren, inzwischen reizt mich diese extreme Gewaltdarstellung kein bisschen. **5**

Wie bekommt Netherrealms es hin, die Gewaltorgie Mortal Kombat mit jedem Teil noch brutaler zu machen? Ich halte das nach jeder Fortsetzung für unmöglich und werde eines Besseren belehrt. Kein komplexes, aber ein unterhaltsames Prügelspiel mit morbidem Schauwert. **8**

Bei Beat 'em Ups halte ich es wie mein lieber Kollege Lukas: Super Smash Bros. ist da für mich das Maß der Dinge, wenngleich Mortal Kombat auch seinen Reiz hat. Für mich persönlich aber fraglos eher beim Zuschauen, sei es nun gemeinsam vor dem Fernseher, in Livestreams oder Let's Plays. **7**

Saints Row: The Third (Switch)

∅ Wertung: 6,75 // Test S. 72

Warum bekommen es so viele Entwickler nicht hin, ihre Uralt-Spiele anständig auf der Switch zum Laufen zu bringen? Hellblade ist wesentlich neuer und sieht auf der Switch trotzdem zigmal besser aus als Saint's Row! Ein unterhaltsames Spiel ist es zugegebenermaßen trotzdem noch. **6**

Am meisten Spaß hatte ich zwar mit Saints Row 4, aber auch der dritte Teil ist eine schöne Ergänzung zur Spieleauswahl auf der Switch. Denn auch Saints Row: The Third ist so wunderbar bescheuert und gibt mir allerhand Möglichkeiten, spaßigen Unsinn in der Open World anzustellen. **7**

Saints Row hat bei mir grundsätzlich einen Stein im Brett. Was habe ich schon gelacht in diesen bescheuerten Spielen! Ein bisschen mehr Arbeit hätte dennoch in den Port fließen müssen. Und mein Liebling war der zweite Teil. Aber man nimmt eben, was man kriegen kann! **7**

Wenn Rockstar scheinbar weiterhin kein Interesse daran hat, GTA 4 oder GTA 5 auf die Switch zu portieren, dann habe ich eben meinen Spaß mit Saints Row. Zugegeben, es ist schon was anderes und technisch ist der Port nicht unbedingt berauschend, aber ich mag es trotzdem. **7**

Team Sonic Racing (Switch)

∅ Wertung: 7,0 // Test S. 52

Warum alle behaupten, dass niemand so gut Funracer kann wie Nintendo? Weil niemand so gut Funracer kann wie Nintendo! Segas Blauer-Igel-Rennspaß ist prinzipiell wirklich gut gelungen, stinkt neben dem genialen Mario Kart 8 Deluxe aber nichtsdestoweniger hoffnunglos ab. **7**

Für mich ein typischer Fall von „ganz gut, aber eben nicht mehr". Mein eh überschaubarer Bedarf an Funracern wird durch Mario Kart 8 Deluxe bereits vollends gedeckt, da kann auch der schnellste Igel der Welt nicht dran rütteln. Wie wäre es eigentlich mal mit Sonic in Mario Kart? **7**

Hätte ich keine Switch, dann würde ich Team Sonic Racing spielen (und nicht für die N-ZONE schreiben). Allerdings sehe ich momentan keinen Grund, Sonics Funracer dem mit Mario und Co. vorzuziehen. Klare Sache, bei mir fährt nach wie vor Mario Kart 8 Deluxe auf der Poleposition. **7**

Funracer sind genau mein Ding und als solcher ist Team Sonic Racing eine ordentliche Sache. Die Team-Mechanik und das Fahrzeug-Tuning gefallen mir sogar richtig gut. Dafür mangelt es an anderer, grundlegender Stelle im Vergleich mit Mario Kart. Dennoch: Ich hatte Spaß beim Testen! **7**

N-ZONE AWARD 9/10

FINAL FANTASY 12 THE ZODIAC AGE

Rollenspiel Schneller, schärfer, besser: Square Enix bringt den zwölf Jahre alten PS2-Hit zurück!

Mit Final Fantasy hat Square Enix schon oft ziemlich abenteuerliche Richtungen eingeschlagen. Man denke nur mal an den irren letzten Ableger Final Fantasy 15! Trotzdem genießt der zwölfte Teil, der hierzulande im Jahr 2007 exklusiv für PS2 erschien, immer noch den Ruf eines Sonderlings. Viele liebten das Spiel, andere rümpften entsetzt die Nase. Nur in einem Punkt war man sich einig: Das JRPG war seiner Zeit schlichtweg ein bisschen voraus. Und davon könnt ihr euch nun auch auf der Switch überzeugen: Zwölf Jahre nach der Erstveröffentlichung spendiert Square Enix dem Rollenspiel eine gute Remaster-Fassung mit hübscherer Grafik und wichtigen Verbesserungen!

Alte Technik in neuem Glanz

The Zodiac Age ist kein vollwertiges Remake, sondern ein Remaster, was bedeutet: Die alte PS2-Version wurde technisch lediglich aufpoliert und auch das Gameplay ist weitestgehend identisch. Trotz der veralteten Technik sieht die Neuauflage auf der Nintendo Switch überraschend gut aus: Das hässliche Kantenflimmern des Urspiels gehört der Vergangenheit an und viele Texturen wurden durch knackigere Varianten ersetzt, die zusammen mit der hochauflösenden Optik für ein klares Bild sorgen, ohne den Look des Originals zu verwässern. Vor allem die etwas klobigen Charaktermodelle profitieren davon, denn viele Details in Frisuren und Kostümen kommen erst jetzt richtig zur Geltung. Außerdem werfen alle Figuren nun hübsche Schatten. Viele Texturen wirken allerdings immer noch matschig und auch die Effekte wurden kaum verbessert – grafisch haben die Entwickler also längst

An solchen Kristallen dürft ihr manuell speichern und euch teleportieren. Die Remaster-Version speichert nun aber auch automatisch bei jedem Gebietswechsel.

Vor zwölf Jahren war Final Fantasy 12 eines der mit Abstand schönsten Spiele der späten PS2-Ära. Dank des gelungenen Stils sieht es auch heute noch gut aus!

Anders als in früheren Final-Fantasy-Teilen laufen die Kämpfe in Echtzeit ab. Öffnen wir das Aktiosnmenü (links unten im Bild), pausiert das Spiel – sofern wir das wollen.

KI-Baukasten: Im Gambit-Menü legen wir die Verhaltensweisen unserer Party-Mitglieder fest. Neu auf Switch: Diesmal dürfen wir pro Charakter drei Gambit-Sets abspeichern!

nicht alles aus dem Remaster rausgeholt. Da Final Fantasy 12 aber seinerzeit eines der mit Abstand schönsten PS2-Spiele war, kann sich die Neuauflage immer noch sehen lassen! Auch die stimmungsvollen Rendervideos wurden hochskaliert, sie wirken dadurch zwar nicht gestochen scharf, sehen dank toller Schnitte und edlem Design aber immer noch gut aus. Großartig: Die Grafikpolitur zahlt sich nicht nur am TV-Bildschirm aus, sondern auch im Handheld-Modus, in dem das Spiel jederzeit flüssig, scharf und sehr gut lesbar bleibt – das macht Final Fantasy 12 zum idealen Begleiter für lange Zugfahrten!

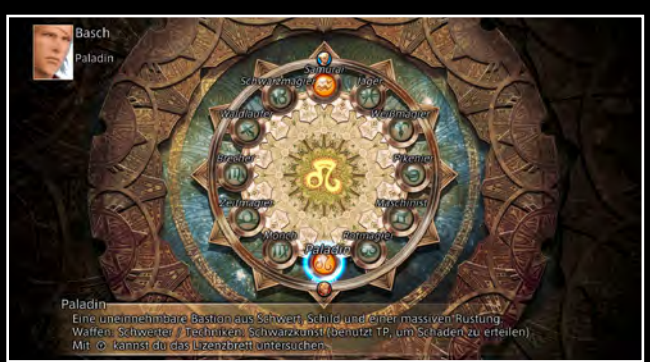
Viel Politik, wenig Kitsch

Final Fantasy 12 war schon vor zwölf Jahren ein stark designtes Rollenspiel, das mit seinem westlichen Stil auch heute noch gut unterhält. Es erzählt von der Fantasy-Welt Ivalice, in der die Großmächte Rozarria und Archadia im Krieg stehen. Um seine Grenzen zu erweitern, greift Archadia zu Beginn das neutrale Dalmasca an und zwingt es unter seine Kontrolle. Zwei Jahre später beginnt dort unsere Geschichte, in deren Zentrum der rebellische Straßenjunge Vaan steht. Der junge Mann lässt keine Gelegenheit ungenutzt, sich gegen die Besatzungsmacht aufzulehnen. An seiner Seite: fünf eigenwillige Helden, darunter der charismatische Gauner Balthier und die mysteriöse hasenohrige Fran.

Zwar verraten die Autoren nur wenig zu den Beweggründen der einzelnen Figuren, die dadurch anfangs etwas blass wirken können, verzichten aber netterweise auch auf übertrieben schwulstige Dialoge und kindisches Gehabe. Wer das heftig umstrittene Final Fantasy 13 mit seinem abgrundtief nervigen Cast gespielt hat, weiß, wie dankbar man dafür sein muss! Stattdessen inszeniert Square Enix ein weitestgehend erwachsenes Fantasy-Märchen mit einigen Überraschungen und viel politischem Geplänkel, eingebettet in ein liebevoll umgesetztes Universum. Das Ergebnis ist kein erzählerisches Glanzlicht, aber eine gelungene, oft spannende Geschichte, die mit üppigem Umfang glänzt: Wer nur der Handlung folgt, ist gute 60 Stunden beschäftigt, man kann aber auch 100 Stunden und mehr aus dem Spiel herausholen. Zum Beispiel durch freiwillige Monsterjagden: An Anschlagtafeln erhalten wir Bonusaufträge, in denen es stets darum geht, ein besonders gefährliches Biest in der Wildnis zu jagen. Als Belohnung winken höhere Ränge bei der Kopfgeldjägergilde und natürlich Beute in Form von Geld und Ausrüstung.

Null Leerlauf dank Turbomodus

Auf ihren Abenteuern steuern wir die Heldengruppe durch abwechslungsreiche Landschaften, Tempel, Paläste, Wüsten, Kanalisationen und vieles mehr. Zwar sind die Innenlevels ziemlich langweilig gestaltet, doch dafür glänzen die Stadtumgebungen mit stimmungsvollen Kulissen, in denen viele NPCs für Leben auf den Straßen sorgen. In den Außenarealen gibt es leider nur wenig zu entdecken, die meisten Erkundungsanreize beschränken sich auf gelegentliche Schatzkisten und andere Behälter. Auch Nebenaufgaben sind extrem selten und spannende Zufallsereignisse sucht man vergebens. Dafür behält man aber stets die Orientierung: Mit einem Druck auf den linken Analogstick blendet im Remaster nun eine neue Karte ein, die sich halbtransparent über das Bild legt und stets den nötigen



Anders als im Originalspiel bietet The Zodiac Age ein neues Klassensystem. Zur Wahl stehen zwölf Jobs, davon darf jeder Held zwei Stück wählen.

Neu in der Switch-Fassung und lange überfällig: Bei Clan-Oberhaupt Montblanc in Rabanastre dürft ihr nun die Klassenauswahl eurer Helden beliebig zurücksetzen.

Überblick liefert. Das ist extrem nützlich, denn in Final Fantasy 12 verbringt man viel Zeit damit, durch weitläufige Außenlevels oder durch die verschlungenen Straßen prächtiger Städte zu latschen! Wie im Originalspiel sind die größeren Gebiete aber leider immer noch in mehrere kleinere Abschnitte unterteilt, die durch sehr kurze Ladebildschirme verbunden sind. Doch dieses Manko gleicht der Remaster mit einer tollen Neuerung aus: Per Druck auf die L-Taste wird ein Turbomodus aktiviert, der das Spielgeschehen auf zwei- oder sogar vierfache Geschwindigkeit erhöht! Dadurch sind selbst große Levels im Nu durchquert und auch langwierige Kämpfe lassen sich in Rekordzeit schaffen. Die zweifellos beste Neuerung im Remaster!

Dieser Turbomodus ist übrigens nur eines von mehreren Features, die bereits in einer früheren Neuauflage zum Einsatz kamen: 2007, also ein Jahr nach dem Original, veröffentlichte Square Enix nämlich schon eine zweite Fassung namens Final Fantasy 12 International Zodiac Job System – allerdings nur in Japan. Da der Remaster auf dieser Version basiert, kommen wir erstmals auch hierzulande in den Genuss der vielen Neuerungen.

Gute Kämpfe in Halbautomatik

Anders als alle früheren Final-Fantasy-Teile, die stets rundenbasierte Gefechte boten, setzt der zwölfte Teil auf ein Echtzeit-Kampfsystem. Das stieß seinerzeit bei einigen Fans auf Kritik und brachte dem Spiel den Ruf eines „Offline-MMOs“ ein, spielt sich aber auch heute noch angenehm flüssig und durchdacht. Gefechte finden direkt in der Spielumgebung statt, es gibt also keinen gesonderten Kampfbildschirm wie im Vorgänger Final Fantasy 10. Auch sind die Monster jederzeit in den Levels sichtbar. Von eurer sechsköpfigen Party dürfen drei Personen aktiv mitkämpfen, das geschieht automatisch, sobald sich die Gegner in Reichweite befinden. Rote und blaue Linien zeigen außerdem an, welche Helden und Monster aufeinander losgehen. Ganz schön komfortabel!

Wie in den rundenbasierten Final-Fantasy-Spielen besitzt jeder Held einen Aktionsbalken, der sich erst füllen muss, bevor eine Handlung durchgeführt werden kann. Per Tastendruck öffnen wir außerdem ein Menü, in dem wir Spezialattacken, Zauber und Heiltränke verwenden, Esper beschwören und anderes serientypisches Zeug auswählen können, während der Kampf in Echtzeit weiterläuft. Auf Wunsch wird das Geschehen pausiert, sobald wir das Menü öffnen – allzu stressig wird's also nie.

Gambits sorgen für Komfort

Erst das sogenannte Gambit-System sorgt aber dafür, dass sich die Kämpfe so richtig entspannt spielen. Gambits sind Verhaltensanweisungen für unsere Charaktere, die wir in einem eigenen Menü festlegen. So bestimmen wir beispielsweise, dass Partymitglieder unter 30 Prozent Lebenspunkten einen Heiltrank einwerfen müssen, während sie bei 70 Prozent Lebenspunkten lieber einen Vita-Heilzauber anwenden. Gefallene Kumpels werden auf Wunsch automatisch wiederbelebt und Monstern, die gegen Feuereffekte anfällig sind, schleudern unsere magiekundigen Helden direkt ein paar Flammenzauber entgegen. Die Möglichkeiten sind vielfältig! Neue Bausteine für unser Gambit-System kaufen wir bei Händlern ein, bis wir genügend zusammen haben, um einen Großteil der Standardkämpfe nahezu automatisch zu bestreiten.

Da genügt es dann, einfach nur in eine Gegnergruppe zu laufen und zuzuschauen, wie unsere Party ihre KI-Befehlsketten abspult, während sie die Feinde nach Strich und Faden auseinandernimmt. Das erleichtert das häufige Grinden enorm! Für Bosskämpfe ist es allerdings oft nötig, seine Gambits gezielt an den Gegner anzupassen. Umso besser, dass die Switch-Version eine praktische Neuerung liefert: Hier dürft ihr erstmals drei Gambit-Sets pro Charakter abspeichern und diese schnell durchwechseln! Ein praktisches Feature, das sich neben der Switch-Fassung nur noch in der Xbox-One-Fassung findet.

Belebt: Auch im Remaster sind die Levels in viele kleine Abschnitte unterteilt. Dafür entschädigen die lebendigen Städte, in denen viele NPCs umherlaufen. Außerdem fallen die Ladezeiten selbst im Handheld-Modus extrem kurz aus.

Die Rückkehr des Jobsystems

Eine weitere gravierende Änderungen in The Zodiac Age betrifft das Klassensystem. Im Originalspiel entwickelten wir unsere sechs Helden noch über ein großes „Lizenzbrett“, auf dem sich verschiedenste Boni, Fähigkeiten und Upgrades freischalten ließen. Alle Helden nutzten das gleiche Brett und legten ihre Schwerpunkte wie Magie, Nah- oder Fernkampf ganz einfach fest, indem sie sich auf bestimmte Bereiche konzentrierten. Das war flexibel, aber auch problematisch: Wer fleißig Lernpunkte farmte, konnte jedem Helden buchstäblich alles beibringen – Bogenschießen, Zeitmagie, Heilzauber, sämtliche Waffen, alle Rüstungsarten.

Und genau das geht in The Zodiac Age nicht mehr: Diesmal muss sich jeder Held für eine von zwölf Klassen entscheiden, darunter Jäger, Waldläufer, Rotmagier oder Maschinist. Später dürfen wir außerdem für jeden Helden noch eine Zweitklasse auswählen. Der Clou daran: Jeder Job bietet ein gänzlich eigenes Lizenzbrett mit individuellen Schwerpunkten. Ein reiner Rotmagier kann beispielsweise nur lernen, leichte Rüstungen zu tragen und Stabwaffen zu verwenden. Ein Samurai dagegen muss gänzlich ohne Fernkampfwaffen auskommen. Erst mit der Zweitklasse lassen sich Defizite in einem Build ausgleichen. Wer das zwölf Jahre alte Original gespielt hat, wird dieses Jobsystem daher vielleicht als Einschränkung empfinden und nicht als Vorteil. Allerdings sorgt es dafür, dass sich die Helden wesentlich unterschiedlicher anfühlen, denn Alleskönner sind damit nicht mehr möglich. Und auch das ist eine wertvolle Neuerung in der Switch- und Xbox-One-Version: Diesmal dürft ihr Klassen sogar zurücksetzen (Respec), falls ihr mit einer Entscheidung unzufrieden seid!

Anspruch und Prüfungsmodus

Auch am Balancing haben die Entwickler ein wenig geschraubt, besonders in den ersten Stunden ist das Spiel verzeihender geworden – das senkt die Einstiegshürde deutlich. Prima: Dank einer Autosave-Funktion legt das Spiel nun automatisch bei jedem Gebietswechsel einen Spielstand

Speziell die Figuren sehen dank schönerer Texturen deutlich besser aus. Vielen Umgebungstexturen und Effekten sieht man die veraltete Technik aber an.

Für besiegte Gegner erhaltet ihr Punkte, die ihr auf solchen Lizenzbrettern ausgebt. Hier schaltet ihr Boni, Upgrades, Zauber und mehr für eure Helden frei.

an. Das mindert den Frust enorm, wenn man mal wieder an einem Bossgegner scheitert oder zufällig in der Wildnis in einen zu harten Kampf gerät. Auch manuelles Speichern ist wie gewohnt an Kristallen möglich, die zwar nur spärlich in der Spielwelt verteilt sind, doch die Autosave-Funktion nimmt einem die langen Laufwege bis zur nächsten Speicherstation ohnehin in vielen Fällen ab.

Profis können sich dafür im neuen Prüfungsmodus austoben, den man über das Hauptmenü startet. Hier muss die Heldentruppe Runde für Runde immer kniffligere Kämpfe überstehen, um Belohnungen zu verdienen. Der Clou: Für die Prüfungen dürfen wir unsere Party aus dem Story-Modus verwenden, die verdienten Items und Erfahrungspunkte nehmen wir dann mit zurück ins Hauptspiel. Außerdem wurde ein Trophäensystem integriert.

Orchester sorgt für Stimmung

Auch wenn die Grafik nicht mehr mit modernen Rollenspielen mithalten kann, bleibt die Musikuntermalung so hochwertig wie am ersten Tag. Mehr noch: Der starke Soundtrack aus der Feder von Hitoshi Sakimoto wurde für Final Fantasy 12: The Zodiac Age komplett neu von einem Orchester eingespielt. Das Ergebnis ist eine enorme Verbesserung gegenüber dem Original und sorgt für noch mehr Atmosphäre. Wer mag, kann im Optionsmenü sogar jederzeit zwischen originaler und neuer Musikuntermalung (diesmal sogar in zwei Versionen) umschalten!

Das Gleiche gilt für die Sprachausgabe, auch hier hat man jederzeit die Wahl zwischen englischen und japanischen Stimmen. Zwar ist die englische Sprachausgabe nicht mehr ganz auf dem Niveau, das man heute von Rollenspielen gewohnt ist, doch dafür wurde der komplette Sound neu und sauber abgemischt. Die Bildschirmtexte und Untertitel sind natürlich auf Deutsch. **Felix Schütz**

Es gibt leider nur sehr wenige Nebenaufgaben in Final Fantasy 12. Die interessanteste Zusatzbeschäftigung ist die Jagd auf optionale Bossmonster. Außerdem könnt ihr sehr viel Zeit mit dem Aufleveln eurer Helden verbringen.

MEINUNG
Felix Schütz

„Gut gealtert, schön remastert – auch auf Switch eine tolle Ehrenrunde für den Klassiker!“

Keine Frage, wer schon das PS2-Original nicht mochte, den wird auch die Neuauflage nicht bekehren. Mich hat das Spiel aber wieder richtig gepackt: Die ordentliche Story, die angenehm kitschfreien Charaktere, die tolle Musik und das clevere Kampfsystem sind hervorragend gealtert! Zwar hätte man grafisch sicher noch mehr rausholen können, doch viel wichtiger sind ohnehin die einblendbare Karte und der Turbomodus – dicke Pluspunkte fürs Gameplay! Nicht so ganz zufrieden bin ich dafür mit dem neuen Jobsystem, mir gefiel die alte, offene Charakterentwicklung besser. Zum Glück gibt es auf der Switch aber endlich eine lange überfällige Respec-Funktion – nicht nur deswegen ist das die bislang beste Umsetzung des Final-Fantasy-12-Remasters!

Infos

Termin:	30. April 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Preis:	49,99 Euro

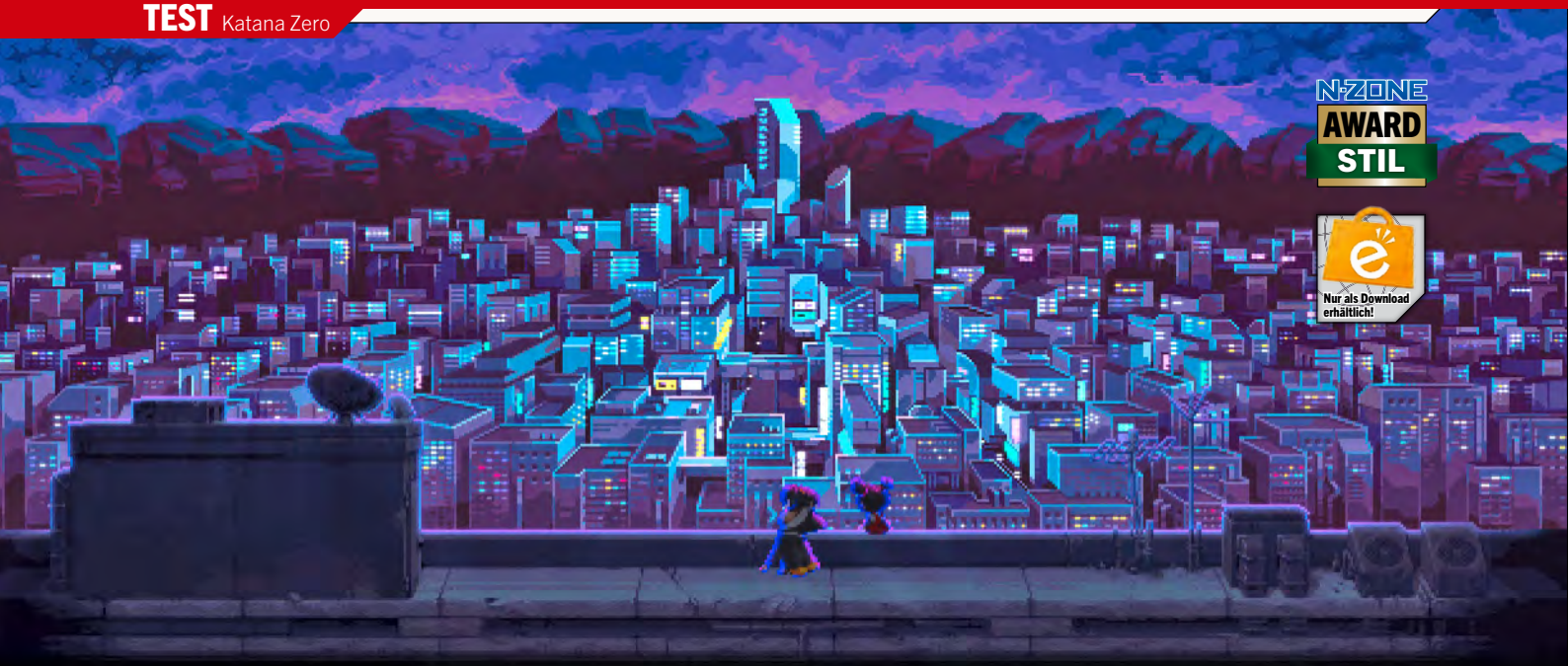
Pro & Contra

- ✚ Spielerisch und stilistisch gut gealtert
- ✚ Komfort dank Turbo und neuer Karte
- ✚ Autosave-Feature und kurze Ladezeiten
- ✚ Schöner, neu eingespielter Soundtrack
- ✚ Schärfere, leicht verbesserte Optik
- ✚ Neu auf Switch: Respec-Funktion und Gambit-Sets
- ➖ Matschige Texturen und karge Levels
- ➖ Viele Laufwege und häufiges Grinden

Wertung

9/10

„Die bislang beste Version von Final Fantasy 12 in gelungener Switch-Neuauflage.“



N-ZONE AWARD STIL

Nur als Download erhältlich!

Switch

KATANA ZERO

Action Wem kann man denn noch vertrauen? Den verplanten Nachbarn? Dem Therapeuten? Den Erinnerungen an die Kindheit? Findet es in Katana Zero heraus!

Pixeloptik, Tod nach einem Treffer, Neonfarben – bricht man Katana Zero herunter, klingt das Indie-Game zunächst mal recht austauschbar, Hotline Miami lässt grüßen. Zum Glück hat die von Askiisoft entwickelte und von den Indie-Experten Devolver Digital veröffentlichte Gewaltorgie viel mehr zu bieten, als es die üblichen Genreschlagwörter vermuten lassen. Hier überzeugt nicht nur das Gameplay – eine Mischung aus Puzzle, Reaktionsvermögen und Präzision –, sondern auch die Welt und Geschichte, in die das blutige Spektakel eingebettet ist.

Dystopisch, blutig, gut

Der Schauplatz von Katana Zero ist eine Cyberpunk-Metropole, wie sie im Buche steht: Zwischen Hochhausschluchten und Neonreklamen treiben Gangster, Dealer, Junkies und andere zwielichtige Gestalten ihr Unwesen. Wir verkörpern einen namenlosen Samurai, gekleidet in eine Robe und bewaffnet mit einem Katana. Unseren Job als Auftragskiller erledigen wir deshalb so gut, weil wir dank der Droge Chronos durch die Zeit reisen können, also immer perfekt vorbereitet sind. Aber wer ist dieser seltsame Therapeut, der uns die tägliche Dosis verabreicht? Und wieso schalten wir überhaupt all diese CEOs, DJs und Kleinkriminellen aus? Innerhalb von nur etwa vier Stunden erhalten wir eine Antwort auf die Fragen, obschon wir gerne noch doppelt und dreifach so lange in der Welt von Katana Zero verweilt wären – es macht einfach so viel Spaß!

Aus der Seitenansicht gehen wir unsere Herausforderungen an: Durch Chronos haben wir unendlich viele Versuche, um einen Level von Feinden zu befreien. Schon ein Treffer macht uns den Garaus, dann werden wir mit einer Rückspulfunktion wieder am Anfang des Levels abgesetzt. Manchmal müssen wir mehr wiederholen, manchmal weniger, aber durch das beinahe nahtlose Wiederauferstehen und das hohe Spieltempo kommt dabei selten Frust auf. Nur selten gilt es, einen bestimmten Bewegungszyklus der Feinde abzuwarten.

Der alte Dark-Souls-Vergleich

Die Fähigkeiten des Cyberpunk-Samurais sind simpel und effektiv. Wir schlagen zu (pro Feind genügt meist ein Hieb), verlangsamen die Zeit, nutzen eine Ausweichrolle, parieren Kugeln (!) und werfen mit allerlei Sekun-

Bei eurem Therapeuten holt ihr euch unter medizinischer Aufsicht die tägliche Drogenration. Wie offen ihr im Gespräch seid, hat Einfluss auf die Geschichte.

In vielen Levels gibt es mehrere Wege zum Ziel. Manchmal macht ihr euch das Leben durch solche alternativen Routen deutlich einfacher.

därwaffen wie Molotowcocktails oder Schlachtermessern um uns. Wenn wir den idealen Weg durch den Level finden und die geplanten Manöver perfekt ausführen, fühlt sich das verdammt gut an!

Das Vorgehen in Katana Zero erinnert dabei gelegentlich an Dark Souls: Das Scheitern gehört zum Erfolg dazu, ebenso ein gewisses Maß an Trial-and-Error. Das muss man freilich mögen, doch der Anstieg des Schwierigkeitsgrades verläuft angenehm und keine Herausforderung erscheint unmöglich. Gelegentlich stehen Stealth-Optionen offen, aber der Kern des Spiels ist der Kampf mit dem Schwert – ab und an auch gegen Bosse!

Obschon das Spiel kurz ist, wird es ständig aufgelockert durch besondere Einlagen wie dieses tödliche Motorradrennen.

Nicht reden, machen

Von der Geschichte wollen wir nicht allzu viel verraten, außer dass sie dem Setting entsprechend düster ausfällt und mit ein paar Wendungen aufwartet. Um sie komplett zu verstehen, ist aber Eigeninitiative erforderlich, sprich das Zusammenreimen diverser Zusammenhänge. Die Story ist dabei keinesfalls schnödes Beiwerk und nimmt schnell Fahrt auf. Das Ende ist jedoch nicht befriedigend, manche Antworten bleibt das Spiel schuldig.

Besonders an Katana Zero ist das Echtzeitdialogsystem, bei dem wir Gespräche unterbrechen können; von unseren Antworten hängt zum Teil ab, wie die Geschichte verläuft, die in mehrere Enden mündet. Diese Optionen und ein paar Geheimnisse machen die kurze Spielzeit zumindest ein bisschen wett. Abgerundet wird Katana Zero von der überaus passenden Musikuntermalung: Synthie-Electro, unter anderem aus der Hand des Künstlers LudoWic.

Ein wilder Ritt

Die Elemente von Katana Zero greifen wundervoll ineinander, an einigen Stellen schleicht sich aber das Gefühl ein, dass mehr drin gewesen wäre, vor allem, was den Umfang betrifft. Aber auch das Dialogsystem lässt uns nicht ganz so viel Freiheit, wie es zunächst den Anschein erweckt. Lobenswert ist die Abwechslung: Lange, bevor sich das Standardspielprinzip abnutzt, mischt Katana Zero das Geschehen mit Plattformelementen, einem alternativen Charakter und einer Verfolgungsjagd inklusive Bossfight auf. Zugegeben, nicht alle diese Experimente sind gleichermaßen spaßig, aber langweilig wird uns zu keinem Zeitpunkt.

Hat Katana Zero das Zeug, um Hotline Miami als blutigen Indie-Liebling zu beerben? Definitiv, die Ähnlichkeiten sind nicht zu leugnen, ohne jedoch, dass die Samurai-Action dabei wie ein Abklatsch des ebenfalls von Devolver veröffentlichten Shoot 'em Ups wirkt. Wenn man sich außerdem mal daran erinnert: Selbst die Spielzeit von Hotline Miami ist mit etwa fünf Stunden nicht eklatant länger als die von Katana Zero!

Katharina Pache

Die Levels sind unterschiedlich groß, manchmal warten jede Menge Feinde darauf, ausgeschaltet zu werden.

MEINUNG
Katharina Pache

„Katana Zero ist ein kurzer, aber spaßiger Ritt auf der Schwertklinge."

Eigentlich wollte ich in Katana Zero nur mal kurz reinschauen, nachdem mir der Trailer so gefallen hat. Und plötzlich sind vier Stunden vergangen und ich will mehr von diesem Spiel – bitte, bitte, Askiisoft, macht einen Nachfolger! Die Ästhetik trifft voll meinen Geschmack, die Synthwave-Musikuntermalung ebenfalls. Die kurze Spielzeit ist auch ein Vorteil, so nutzt sich nämlich kein Element ab und vor enttäuschenden Längen ist Katana Zero gefeit. Eine Story wie diese hätte ich nicht erwartet, aber ich freue mich, dass mich das Spiel auch abseits des überzeugenden Gameplays bei der Stange zu halten vermochte. Kurzum: Ich bin sehr froh, über Katana Zero gestolpert zu sein!

Infos

Termin:	18. April 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Askiisoft
Entwickler:	Devolver Digital
Preis:	14,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Flüssige, spaßige Action
- ✚ Viel Abwechslung; mit Bossfights
- ✚ Deutsche Texte
- ✚ Interessante Story
- ✚ Treffsichere Inszenierung, schöne Optik
- ➖ Trial-and-Error-Aspekt gefällt nicht jedem
- ➖ Schon nach etwa vier Stunden vorbei
- ➖ Story lässt Fragen offen

Wertung

8/10

„Mitreißende, wenn auch recht kurze Actionorgie mit interessanter Story."

THE SWORDS OF DITTO MORMO'S CURSE

Action-Adventure The Swords of Ditto: Mormo's Curse verbindet Zufallskomponenten mit einer wunderschönen Cartoon-Spielwelt. Auf die Switch kommt nun die verbesserte Version des kunterbunten Abenteuers aus dem letzten Jahr – ein Pflichtkauf für Zelda-Fans?

Jedes Jahrhundert wird zufällig ein neuer Held ausgewählt, um die fiktive Insel Ditto zu retten. Die Aufgabe des Auserwählten ist es, Mormo aufzuhalten, denn die finstere Hexerin will das Eiland wieder und wieder ins Unglück stürzen. Wie die Dramaturgie es nun einmal verlangt, ist unsere Spielfigur zu Beginn des Abenteuers der auserwählte Held, der sich der unfreundlichen Dame entgegenstellen soll. Kaum sind wir aber bei der schlecht gelaunten Hexe angekommen, schickt sie uns schon über den Jordan – das kam unerwartet!

Ewigkeiten später erwachen wir als neuer Held und da diesmal alles besser klappen soll als zuvor, nehmen wir uns mit dem neuen Recken mehr Zeit, um uns auf den Kampf mit Mormo vorzubereiten. Sind wir dennoch nicht stark genug und scheitern im großen Endkampf, so segnet auch dieser neue Held das Zeitliche – und Ditto sowie seinen Einwohnern stehen weitere hundert düstere Jahre bevor, ehe wir als nächster Held abermals unser Glück versuchen.

Alle 100 Jahre wieder

Egal, wie viele Helden wir schon verpulvert haben, können wir immer wieder in der wunderschönen, zufällig generierten Welt von Swords of Ditto allerlei Abenteuer erleben. Der Ausgangspunkt für unsere Reisen ist stets das einzige Dorf auf der Insel. In diesem erwerben wir viele nützliche Dinge und finden die eine oder andere

Nach dem Sieg gegen Mormo geht es weiter – mit dem nächsten Schwert von Ditto! Wählt euren Bonus für die nächste Runde, so spezialisiert ihr euch.

Die Verliese stecken voller Fallen, Rätseln und Monstern. Wer schon mal Zelda gespielt hat, findet sich sofort zurecht und weiß, was zu tun ist.

In Spielzeug- und Anker-Dungeons warten unterschiedliche Bosse auf euch. Später trefft ihr diese auch in freier Wildbahn auf der ganzen Insel Ditto an.

Mormo verschanzt sich in ihrem Turm, hinter dessen Toren ein weiteres Verlies auf euch wartet. Mit jedem Durchgang steigt das Level der Feinde.

Quest. Außerdem ist die Siedlung ein Ruheplatz, bestimmte Feinde verfolgen uns nicht bis zu diesem Ort. Zu Beginn sind das Dorf und die Welt von Ditto durch die vorausgegangene Niederlage gegen Mormo verwahrlost. Mit jedem neuen Helden, der an Mormo scheitert, wird die Lage sogar noch schlimmer! Die Gebäude zerfallen und die Menschen im Dorf werden zunehmend depressiver. Schlagen wir uns hingegen gut, so blüht die kleine Gemeinde nach und nach auf und die Menschen gewinnen ihre Lebensfreude wieder zurück. Eine schöne Motivation!

Keine Zeit und so viel zu tun

Außerhalb des kleinen Ortes gilt es, die Welt zu erkunden und verschiedene, ebenfalls zufällig generierte Dungeons zu meistern. In diesen Labyrinthen finden wir diverse Waffen und spezielle Anker, die Mormo schwächen, wenn wir sie zerstören. Diese Objekte sind jedoch immer erst verfügbar, nachdem wir den Boss des jeweiligen Dungeons in einem fordernden Kampf besiegt haben. Die Bosskämpfe sind richtig knackig, jedoch wissen sich auch die anderen Gegner zu wehren. Unterschiedliche Feinde erfordern unterschiedliche Techniken, selten ist bloßes Draufhauen erfolgreich. Einfacher wird es, wenn wir zu zweit loslegen – dank des lokalen Koop-Modus ist das jederzeit möglich. Die bereits erwähnten Rätsel sind meist simpler Natur. Jeder, der schon einmal ein klassisches Zelda gespielt hat, findet sich sofort zurecht: das Betätigen von Schaltern und das Anzünden von Fackeln steht oft auf dem Programm. Auf Dauer nutzen sich die Puzzles ab.

Auf unserer Reise zu den verschiedenen Dungeons treffen wir außerdem viele skurrile Gestalten und viele von ihnen haben Aufgaben für uns im Gepäck. Zum Beispiel sollen wir einem Schmied Zutaten bringen, damit er im Gegenzug unsere Ausrüstung verbessert. Oder wir erstehen bei einer riesigen Katze neue Helferlein für unser Inventar – aber erst, nachdem wir ihr bei einem Problem zur Seite gestanden haben. In jedem Durchgang warten andere Quests.

Während des Abenteuers steigt durch Kämpfe und den Abschluss von Quests unser Erfahrungslevel. Des Weiteren haben wir die Möglichkeit, sogenannte Sticker auszurüsten. Diese Wunderpflaster kleben wir an vier verschiedenen Slots an: Kopf, Körper, Schwert oder Arme. Dadurch verbessern sich nicht nur unsere Statuswerte, wir bekommen sogar Zugang zu ganz neuen Schwertangriffen. Der Rundumschlag etwa ist besonders gegen große Gegnergruppen hilfreich. Der Variantenreichtum ist groß – und durch das Wiedergeburts-Feature wird sichergestellt, dass man das Abenteuer auch so gut wie niemals auf dieselbe Art und Weise noch einmal erlebt.

Eine Sprachausgabe hat das Spiel nicht. Abgesehen davon ist der Soundtrack von The Swords of Ditto aber fröhlich und begleitet uns passend auf unserer Reise durch die Spielwelt. Übrigens ist Swords of Ditto durch seine Gestaltung und die für einen Durchgang geringe Spielzeit eindeutig darauf ausgelegt, mehrmals hintereinander gespielt zu werden. Durch die vielen zufallsgenerierten Umgebungen, Dungeons und Gegenstände wird man dabei trotz einiger unvermeidlicher Wiederholungen gut unterhalten. Auf Dauer nutzt sich die Formel jedoch merklich ab, vor allem das Sammeln von Geld und das Abgrasen der Dungeons verkommt zur lästigen Pflicht. Die Switch-Ausgabe liefert gleich die Verbesserungen, welche die anderen Versionen per Update erhielten; Das Zeitlimit zum Besiegen von Mormo wurde etwa entschärft.

Lukas Metzger/Katharina Pache

Die Glücksgöttin gewährt euch verschiedene Boni – zum Beispiel eine Wiederbelebung, nachdem ihr eigentlich schon den Löffel abgegeben habt.

MEINUNG
Katharina Pache

„Mormo's Curse hat einen wunderschönen Stil und liefert sinnvolle Verbesserungen."

Die Switch-Fassung profitiert davon, dass der Titel für andere Plattformen schon letztes Jahr erschien. Heil-Items kann man nun „unterwegs" aussuchen und verzehren, anstatt erst ins Menü wechseln zu müssen. Die größte Änderung zur ursprünglichen Fassung dürfte aber die Wiederbelebungsmechanik sein. Nur, wenn ihr in Mormos Turm sterbt, gilt das als Game Over und ihr startet mit einem neuen Helden. Lebt ihr woanders ab, verliert ihr etwas Geld (das ihr wieder aufsammeln könnt) und wacht in eurem Bett auf. Mormo's Curse ist also zugänglicher und weniger frustrierend als die ursprüngliche Fassung. Wer gefordert werden möchte, wählt den Heldenmodus und bekommt dann das Erlebnis, wie es vor dem Update war. Die neuen Gebiete sind gelungen und sorgen für Abwechslung. Noch besser hätte mir Swords of Ditto aber gefallen, wenn die Ladezeiten nicht so lange wären – beim Wechsel zwischen Räumen in Dungeons oder auch beim Nutzen der Schnellreise muss man Geduld beweisen. Nach den ersten Siegen gegen Mormo nutzt sich die Faszination ab, aber bis dahin macht Swords of Ditto viel Spaß!

Infos

Termin:	2. Mai 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Devolver Digital
Entwickler:	Onebitbeyond
Preis:	14,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Wunderschöne, charmante Optik und Gestaltung
- ✚ Mit jedem Durchgang neue Orte, Sticker und Feinde
- ✚ Motivierender Spielfortschritt
- ✚ Sinnvolle Verbesserungen
- ✚ Mit Koop-Modus
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Ruckelt, wenn viele Gegner und Effekte zu sehen sind
- ➖ Zu simple Rätsel

Wertung

8/10

„Herzallerliebst gestaltetes Cartoon-Abenteuer mit einer Menge Zelda-Flair."

SNIPER ELITE V2 REMASTERED

Shooter Bereits vor sieben Jahren erschien Sniper Elite V2, nun hat das Remaster des Shooters die Switch im Fadenkreuz. Überzeugt die Scharfschützen-Ballerei?

Switch

In Sniper Elite V2 Remastered übernehmt ihr die Rolle des Scharfschützen Karl Fairburne, der sich während des Zweiten Weltkriegs in die Ruinen von Berlin wagt, um das namensgebende V2-Raketen-Programm der Nazis zu stoppen. Die Story des Spiels dient lediglich als Aufhänger, um euch in die deutsche Hauptstadt zu schicken, damit ihr dort jede Menge Chaos stiftet. Das ist auch nicht weiter schlimm, ihr begebt euch von einem Feuergefecht ins nächste, ohne lange warten zu müssen.

Im Leben eines Heckenschützen

Als Scharfschütze ist natürlich das Präzisionsgewehr eure wichtigste Waffe. Mit diesem schaltet ihr Gegner aus der Distanz aus und versucht dabei, möglichst unentdeckt zu bleiben. Ihr nutzt laute Umgebungsgeräusche, um den Lärm eures Schusses zu überdecken. Das Schießen mit dem Scharfschützengewehr ist unterhaltsam und braucht obendrein etwas Übung, da vor allem die Fallhöhe der Kugel vor jedem Schuss bedacht werden muss. Wenn ihr hockt oder liegt, könnt ihr den Atem vor dem Abschuss anhalten und seht dadurch, wo die Kugel einschlagen wird. Bei besonders guten Schüssen werdet ihr außerdem mit einer Röntgenansicht „belohnt“, durch die ihr genau seht, welche Köperteile des Gegners ihr zerstört. Das ist ordentlich brutal, aber gleichzeitig auf morbide Art und Weise befriedigend. Insgesamt lohnt es sich, möglichst ruhig und langsam vorzugehen, wodurch jede Menge Spannung aufkommt. Ihr könnt Gegner auch mit einem lautlosen Nahkampfangriff beseitigen oder eure schallgedämpfte Pistole in die Hand nehmen. So kämpft ihr euch möglichst leise durch die Reihen der Widersacher und sucht euch gute Positionen, von denen aus ihr eure Feinde unter Beschuss nehmt. Die Missionen sind wenig abwechslungsreich und bestehen aus sehr simplen Aufgaben, jedoch wird trotzdem genug Herausforderung geboten, die Zielorte sind nämlich meistens gut bewacht. Falls eure Feinde euch doch einmal ausfindig machen, solltet ihr Landminen und Stolperfallen zücken, damit ihr nicht in einen Nahkampf verwickelt werdet. Zwar tragt ihr eine Maschinenpistole bei euch und diese ist auf kurze Distanz effektiv, ihr besitzt jedoch nicht viel Munition. Zudem verliert ihr nach nur wenigen kassierten Treffern das Leben, daher solltet ihr die Gegner möglichst lange von euch fernhalten. Insgesamt ist es ratsam, taktisch vorzugehen, auch wenn ihr dafür einiges an Geduld mitbringen müsst. Ebenjene Geduld stellt Sniper Elite V2 Remastered jedoch immer wieder durch die unsaubere Gestaltung des Gameplays auf die Probe.

Dieselben Probleme wie 2012

Das beginnt schon beim Leveldesign: Die unterschiedlichen Schauplätze in Sniper Elite V2 Remastered bieten euch viele Wege, um nicht direkt in die Gegner zu laufen. Doch in jedem Level gibt es eine Passage, in der ihr euch gegen jede Menge Feinde verteidigen müsst, ihr schießt einen Widersacher nach dem anderen ab. Das macht wenig Spaß und frustriert schnell, da die Kämpfe kei-

Mithilfe des Fernglas markiert ihr Feinde. Somit wisst ihr immer, wo sich eure Gegner befinden und könnt sie gezielt ausschalten.

Vor allem auf weite Distanz sind nur sehr wenige Details in der Spielwelt sichtbar. Insbesondere die Charaktermodelle sind davon stark betroffen.

Mit der schallgedämpften Pistole schaltet ihr auch Gegner aus näherer Distanz lautlos aus. So erkämpft ihr euch leicht neue Positionen.

Das Wichtigste für das langlebige Scharfschützen-Dasein ist eine sichere Position, von der ihr eure Feinde ungesehen aufs Korn nehmt.

nen taktischen Anspruch bieten und ihr durch die große Menge an Gegnern schnell den Game-Over-Screen erblickt. Die schlecht gesetzten Kontrollpunkte bewirken, dass ihr nach dem Wiedereinstieg direkt Treffer abbekommt, bevor ihr überhaupt handeln könnt. Dazu gesellt sich dann noch eine unausgereifte KI. An einigen Stellen entdecken euch gegnerische Soldaten über weite Distanz, woraufhin alle Feinde direkt wissen, wo ihr euch befindet. Dabei ist es für euch teilweise schwierig, die Feinde überhaupt aufzuspüren, da sie oft farblich mit den grauen Ruinen Berlins verschmelzen. All diese Punkte sorgen dafür, dass der Frustfaktor nach einem Ableben deutlich steigt. Mit knapp sieben bis acht Stunden Spielzeit ist die Kampagne des Weiteren nicht besonders lang, kann aber komplett im Online-Koop durchgespielt werden. Neben der Kampagne existiert weiterhin ein Wellen-Modus, welcher jedoch mit denselben Problemen wie die Story-Missionen zu kämpfen hat, sowie ein Multiplayer gegen andere Spieler. Die kompetitiven Gefechte sind nicht besonders unterhaltsam, immerhin spielt hier jeder einen Scharfschützen und das Verschanzen gehört zum Spielprinzip. Zusätzlich kommt es immer wieder zu Lags, wodurch ein genaues Zielen deutlich erschwert wird.

Was kann die Portierung?

Die Portierung auf die Nintendo Switch verdient die Bezeichnung eines Remasters nicht, da die Grafik im Vergleich zum Original noch mal einige Abstriche machen musste. Davon abgesehen leistet die Switch-Version aber einen guten Job, die Bildrate bleibt größtenteils stabil. Natürlich sind Details auf weiter Entfernung niedrig aufgelöst, das mindert jedoch nicht den Spielspaß. Die Remaster-Version ist somit kein grafisches Update, sondern lediglich eine Portierung für Nintendos Hybrid-Konsole, welche mitsamt Fotomodus, neuen spielbaren Charakteren und sämtlichen DLCs kommt. Die erweiterten Spielinhalte werten den Titel aber nur marginal auf. Zudem sorgt die Audio-Abmischung für Verwirrung, da es nur sehr schwer einzuschätzen ist, wo ein Gegner steht, der gerade spricht. Insbesondere in Schleich-Passagen ist dies störend.

Zusammengefasst bietet Sniper Elite V2 Remastered spannende Gefechte und die Grundmechanik des Spiels funktioniert. Die zum großen Teil komplexen Levels und die Vielzahl an Hilfsmitteln unterstützen die taktische Tiefe noch weiter, jedoch sorgen die vielen Schwächen für einen teils frustrierende Spielerfahrung. Eine einerseits unaufmerksame, andererseits hellseherische KI, langweilige Baller-Passagen und ungeschickt gesetzte Kontrollpunkte vermiesen den Spaß. Die Grafik auf der Switch ist eher zweckdienlich als schön und sieht im Vergleich zum Original nicht besser aus. Zudem ist selbst mit den DLCs die Spieldauer relativ kurz. Ihr müsst entscheiden, ob euch die etwa sieben Stunden Kampagne 35 Euro wert ist. Immerhin: die gute Scharfschützen-Mechanik und das taktische Vorgehen trösten ein wenig über die negativen Punkte hinweg.

Jan Dangschat

MEINUNG
Jan Dangschat

„Solide Scharfschützen-Mechanik mit Problemen aus alten Zeiten“

Der dritte und der vierte Ableger der Sniper-Elite-Reihe haben mich richtig begeistert, daher habe ich mich gefreut, endlich Sniper Elite V2 nachzuholen. Doch schnell setzte Ernüchterung ein: Die Qualität der Reihe hat in der Zwischenzeit immens zugenommen, daher fallen die Probleme von Sniper Elite V2 umso mehr auf. Vor allem die Probleme mit der KI und die linearen Abschnitte mindern den Spielspaß. Außerdem handelt es sich bei der Switch-Fassung nicht wirklich um eine Remastered-Version, die DLCs und der Fotomodus werten das Gesamtpaket nur gering auf. Zwar ist die Grundlage gelungen, doch durch die angesprochenen Probleme bleibt Sniper Elite V2 Remastered nur ein passabler Shooter. Wer auf der Switch schon immer mal einen Scharfschützen verkörpern wollte, kann aber einen Blick riskieren.

Infos

Termin:	14. Mai 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Sold Out
Entwickler:	Rebellion
Preis:	34,99 Euro

Der Schritt in den Nahkampf sollte eure letzte Lösung sein, denn hier zieht ihr meistens den Kürzeren. Mit der Maschinenpistole könnt ihr einige Gegner besiegen, doch ihr habt nicht viel Munition dabei. Achtet also auf euren Vorrat.

Pro & Contra

- ✚ Scharfschützen-Mechanik funktioniert gut
- ✚ Komplexe Levels bieten viele Möglichkeiten
- ✚ Taktisches Vorgehen wird belohnt
- ✚ Zusätzliche Hilfsmittel wie Stolperfallen
- ➖ Unfaire und oft dumme KI
- ➖ Baller-Passagen passen nicht zum Scharfschützen-Dasein
- ➖ Kontrollpunkte schlecht gesetzt
- ➖ Kampagne hat eine kurze Spieldauer
- ➖ Trotz Remastered-Titel unspektakuläre Optik

Wertung

6/10

„Sniper bietet spannende Scharfschützen-Ballereien, hat aber auch viele Probleme.“

MORTAL KOMBAT 11

Beat 'em Up Wo gehobelt wird, da brechen Zähne. Ed Boons neueste Schlachtplatte bettet ultrabrutale Kämpfe in einen überraschend guten Story-Modus ein.

Gut, dass es Prügelspiele gibt, so braucht man seine Aggressionen nicht in der Realität auszuleben – wovon wir ohnehin ausdrücklich abraten möchten. Während das echte Leben nun mal Tabus aufweist, ist dieser Begriff im Wortschatz des Mortal-Kombat-Entwicklerteams um Ed Boon schlichtweg nicht vorhanden. Knochen brechen auseinander, Organe verlassen ihren angestammten Platz, Gliedmaßen nehmen unfreiwillig Reißaus. Mit jedem Serienteil und jedem Anstieg der grafischen Möglichkeiten werden die Gewaltdarstellungen expliziter.

Eine Geschichte steckt dahinter

Mortal Kombat gibt mit Teil 11 sein Debüt auf der Switch und packt in puncto Brutalität gegenüber dem Vorgänger nur ein kleines Schippchen drauf, denn Mortal Kombat X war bereits ein kompromissloses Schlachtfest. Die Prügeleien werden in einen Story-Modus eingebunden, der direkt an die Geschehnisse des letzten Teils anknüpft. Man muss Mortal Kombat X aber nicht gespielt haben, um der Story folgen zu können.

Die rund sechsstündige Kampagne stellt einen überraschend kräftigen Motivationsfaktor dar, zumindest wenn ihr ein Faible für typische Superheldenklischees habt. Handwerklich und dramaturgisch sind die zahlreichen Cutscenes erstklassig gestaltet. Auch audiovisuell hat Entwickler Netherrealm Studios gute Arbeit geleistet. Die Mimik der 25 Kämpfer ist ausdrucksstark, wodurch Witz, Drohungen oder Charme hervorragend transportiert werden.

Was die Dialoge anbelangt, dürft ihr zwar keine philosophischen Wunderwerke erwarten, doch das wäre bei einem Beat 'em Up auch zu viel des Guten. Die Mortal-Kombat-Entwickler spielen geschickt mit den verschiedenen Zeitebenen, die Zeithüterin Kronika erschaffen hat. So kommt es immer wieder zu Begegnungen eines früheren Ichs mit seinem späteren Ebenbild, was für reiz-

Die Kämpferriege von Mortal Kombat 11 ist mit 25 Recken üppig besetzt. Jeder der Charaktere wird im Story-Modus ausgiebig beleuchtet.

Nicht alle Kämpfer verfügen über Fernangriffe. Erron Black kann per Tastenkombo sein Gewehr einsetzen – allzu viel Schaden macht die Flinte aber nicht.

Die beiden Ichs aus Gegenwart und Vergangenheit müssen sich erst aneinander gewöhnen, so wie etwa hier die beiden Johnny Cages.

volle Situationen und Dialoge sorgt. Die deutschen Synchronsprecher leisten dabei gute Arbeit.

Jeder darf mal ran

Die Geschehnisse hüpfen von Schauplatz zu Schauplatz, in jedem Areal finden mehrere Kämpfe statt. Zumeist bekommt ihr einen bestimmten Charakter zugeteilt, in einigen Situationen dürft ihr aus zwei Recken wählen. Auf den Storyverlauf wirkt sich diese Entscheidung jedoch nicht aus. Besiegt ihr euren Gegner, ist der nicht tot, sondern nur außer Gefecht gesetzt. Tötungsaktionen finden ausschließlich in Cutscenes statt, weshalb es im Story-Modus auch keine Fatalitys gibt, sondern sogenannte Fatal Blows. Die rauben eurem Gegner zwar rund ein Drittel der Lebensenergie, lassen ihn aber eben noch am Leben. Aktivieren dürft ihr einen Fatal Blow, sobald sich eure Energieleiste dem Ende zuneigt – jedoch nur einmal pro Duell. Die folgende Kombo steht einem klassischen Fatality in puncto Brutalität kaum nach. Kung Lao etwa verwendet seinen Hut als Kreissägeblatt und lässt die Wirbelsäule seines Gegners „durchmassieren" – autsch …

So wird's gemacht

Wie ihr Fatal Blows, Fatalitys, Kombos, Basisschläge oder Interaktionen mit der Umgebung ausführt, zeigt euch der umfangreiche Bereich „Lernen". Sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene finden hier die passenden Lektionen. Zum Beispiel gibt es für jeden Kämpfer eigene Spezialangriffe, die sich üben lassen. Voyeure dürfen ihre Schaulust in der Sektion „Fatality-Training" ausleben, wo man auf direktem Wege die einzelnen Aktionen ausprobieren darf.

Das Spieltempo ist nicht zu schnell. Überzeugen kann auch die nahezu perfekte Kollisionsabfrage. Allerdings fehlt uns bei den Joycons ein richtiges Digipad, mit dem sich die Kämpfer präziser hätten steuern lassen – der Analogstick stellt uns hier nicht restlos zufrieden. Insgesamt sind das komplexe Kampfsystem, die vielen Spezialattacken der abwechslungsreichen Kämpferriege und die Umgebungsaktionen aber so motivierend, dass wir uns auf jedes „Fight" des markanten Ringsprechers gefreut haben.

Grafisch kann Mortal Kombat 11 auf der Switch nicht überzeugen. Um die Bildrate stabil zu halten, musste die Auflösung im Vergleich zu den anderen Fassungen heruntergeschraubt werden. Spielt ihr im Handheld-Betrieb, fällt dies kaum negativ auf. Am Fernseher wirkt die recht matschige Grafik jedoch alles andere als zeitgemäß. Hier hätten die Entwickler etwas mehr Arbeit in eine systemspezifische Optimierung stecken können. Außerdem fällt im TV-Betrieb die Diskrepanz zwischen Film- und Kampfsequenzen noch stärker auf.

Den Turm hinauf

Abseits der Story-Kampagne und des Zwei-Spieler-Modus erwarten euch noch zwei Turm-Spielvarianten, in denen der Schwierigkeitsgrad allerdings zu unausgewogen ausfällt. Zusätzlich dürft ihr in der Krypta allerlei Schatztruhen durch Investments von Ingame-Währung öffnen. Die Inhalte wie Charakterzeichnungen oder Kostüme sind leider zufällig ausgewählt. Skins könnt ihr auch im Shop kaufen, wo es überdies den 25. Kämpfer zu erwerben gibt: Für Shao Kahn, den Kaiser der Außenwelt, müsst ihr allerdings stolze 5,99 Euro löhnen.

Letztlich stellt der wirklich gelungene Story-Modus in Verbindung mit dem sehr guten Kampfsystem das Highlight in Mortal Kombat 11 dar – ein gutes Switch-Debüt!

Andreas Szedlak

MEINUNG
Andreas Szedlak

„Es gibt eine Reihe von Prügelspielen am Markt, doch nichts lässt sich mit Mortal Kombat vergleichen."

Ich freue mich über das Switch-Debüt von Mortal Kombat. Wer wie ich auf die übertriebenen Splatter-Effekte steht, der spürt immer diese besondere Spannung in den Kämpfen, weil gleich der nächste Kopf rollen oder irgendwelche Organe umherfliegen könnten. Ich bin durchaus vom Story-Modus überrascht, mit einem derart hohen Niveau hätte gar nicht gerechnet. Mich haben die rund sechs Stunden mit Raiden, Baraka, Jade, Liu Kang, Scorpion und den anderen wunderbar unterhalten, nicht zuletzt, weil das Kampfsystem ausgereift und fair ist. Die verschiedenen Turm- und Online-Modi können die vom Story-Modus gelegte Messlatte zwar nicht erreichen. Dennoch ist dem Team um Serienerfinder Ed Boon ein prima Switch-Prügler gelungen, der mich fesselt!

Infos

Termin:	3. Mai 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Warner Bros. Interactive
Entwickler:	Netherrealm Studios
Preis:	49,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Toll inszenierter Story-Modus mit unterhaltsamen Dialogen
- ✚ Eingängiges und ausgereiftes Kampfsystem
- ✚ Taktische Möglichkeiten durch Fatal Blows
- ✚ Abwechslungsreiche Kämpferriege aus 25 Recken
- ✚ Vielfältige Schauplätze
- ✚ Wunderbar überdrehte Gewaltdarstellung
- ✚ Gute deutsche Synchronisation
- ✚ Präzise Steuerung …
- ➖ … die unter fehlendem Joy-Con-Digipad leidet
- ➖ Belohnungen werden zufällig freigeschaltet
- ➖ KI-Schwierigkeitsgrad in Turm-Modi unausgewogen

Wertung

8/10

„Brutal unterhaltsam – das Switch-Debüt von Mortal Kombat ist wirklich gut gelungen!"

Auch online hatten wir während unseres Tests auf der Switch viel Spaß mit Mortal Kombat 11.

Switch

TEAM SONIC RACING

Rennspiel Die Frage mag langweilig, weil offensichtlich sein, aber: Kann Team Sonic Racing gegen den Genre-Primus Mario Kart anstinken? Das und mehr klären wir im Test.

Fun-Racer: ein Subgenre, das für jeden Entwickler, der nicht Nintendo heißt, eine enorme Herausforderung darstellt. Mit der Serie spaßiger Rennspiele und vor allem dem jüngsten Ableger Mario Kart 8 Deluxe haben die Japaner die Messlatte für Fun-Racer in nahezu unerreichbare Höhe gelegt. Für den ebenfalls japanischen Hersteller Sega soll es das britische Studio Sumo Digital richten, das auch schon für die Vorgänger Sonic & Sega All-Stars Racing von 2010 sowie Sonic & All-Stars Racing Transformed von 2012 verantwortlich zeichnete. Sumo Digital hat sich bemüht, einen Fun-Racer nach (weitestgehend) allen Regeln der Kunst zu erschaffen, scheitert dann aber an manchen Stellen an den hohen Erwartungen des Spielers in Zeiten eines Mario Kart 8 Deluxe.

Stärker im Team

Einen Fun-Racer muss man 2019 wohl niemandem mehr allzu grundlegend erklären: Ihr heizt mit Karts um die Wette, sammelt und nutzt Items, driftet, hüpft und so weiter. All das hat sich quasi als Genre-Standard eingebürgert, den Team Sonic Racing voll erfüllt. Interessanter ist beim Sonic-Racer die Team-Mechanik, die sich durch das komplette Game zieht. Bei Rennen im Modus Team-Abenteuer, dem Story-Modus und zugleich Tutorial des Spiels, fahrt ihr Rennen in mehreren Dreierteams, also jeweils mit zwei Kollegen zusammen. Die eingeheimsten Punkte variieren aufgrund der erzielten Platzierung und werden für jedes Team addiert. Items lassen sich teilen, im Windschatten eurer Freunde profitiert ihr auch über Distanz von einem Geschwindigkeitsschub. Durch alle Team-Aktivitäten füllt sich die Anzeige für einen Team-Boost, der nicht nur euch, sondern zugleich auch eure Teamkollegen massiv und für lange Zeit beschleunigt. Die Möglichkeiten für eine Zusammenarbeit sind also zahlreich, überaus praktisch und wirklich sinnvoll umgesetzt, an dieser Stelle verdient Team Sonic Racing ein ausdrückliches Lob. Im Vergleich mit Mario Kart verkom-

Innerhalb eines Teams könnt ihr euch gegenseitig durch eure Spuren beschleunigen, die ihr jederzeit hinterlasst. Das funktioniert auch über die Ferne.

Neben den normalen Rennen stellt ihr euch im Team-Abenteuer auch speziellen Herausforderungen, klaubt zum Beispiel möglichst viele Ringe auf.

In der Garage verbaut ihr leistungssteigernde Teile, die ihr für Credits zuvor aus Mod-Kapseln erhaltet, und passt eure Fahrzeuge auch optisch an.

Da ihr im Team arbeitet, werden eure erzielten Punkte nach Rennende zusammengezählt. Teamwork wird bei Team Sonic Racing großgeschrieben.

pliziert die Team-Mechanik das Gameplay zwar, in den lokalen und Online-Multiplayer-Modi könnt ihr euch aber wahlweise auch einzeln durchschlagen, wenn ihr das wollt.

Problempunkte

Nicht ganz so gut umgesetzt sind dafür andere Elemente des Spiels, beispielsweise die Steuerung. Die ist vergleichsweise komplex für einen Fun-Racer, aber zumindest keine unüberwindbare Herausforderung. Einmal erlernt, funktioniert sie solide. Was allerdings stört, ist die gelegentlich fehlende Präzision, die das spontane Ausweichen erschwert und beim Kurvenfahren mit Turboboost ebenfalls zu Problemen führt. Auch der Gummiband-Effekt der CPU-Widersacher erscheint teils willkürlich und viel zu stark. Auf technischer Seite läuft zwar grundsätzlich alles rund, das Spiel sieht auch wirklich schön aus, aber die Sprachausgabe nervt. Das ganze Spiel ist deutsch synchronisiert, was grundsätzlich cool ist, jedoch ist die Vertonung nicht allzu hochwertig. Bei den eher seltenen Zwischensequenzen lässt sich das noch verkraften, aber die Sprachausgabe kommt auch während der Rennen häufig zum Einsatz. Beispielsweise verkündet eine euphorische Stimme jedes Mal den Namen eines Items, wenn man es einsetzt. Das nervt bereits nach kurzer Zeit. Die Musik ist zwar nicht schlecht, aber belanglos und komplett austauschbar; in jedem Fall ist sie nicht vergleichbar mit den orchestralen Meisterwerken, die in Mario Kart 8 Deluxe ertönen, zudem fehlt es den Melodien an Wiedererkennungswert.

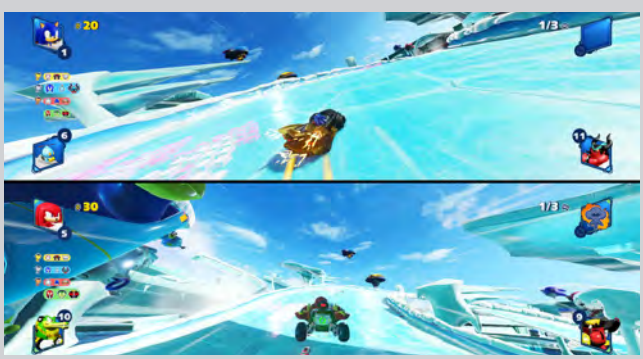
Modifizieren und eliminieren

Toll sind dafür die Missionen, Herausforderungen und sonstigen besonderen Aufgaben im Team-Abenteuer, zum Beispiel Ringesammeln. Die Aufgaben lockern das Racing-Gameplay spürbar auf und sorgen für Abwechslung. Auch verschiedene Renntypen wie normale Rennen oder Ausscheidungsrennen tragen dazu bei. In der Garage passt ihr die Optik eurer Fahrzeuge an und verbessert deren Leistung, zum Einsatz kommen dabei Bauteile aus Mod-Kapseln, die ihr im Austausch für erspielte Credits erhaltet. Das macht Laune und motiviert zum Weiterspielen. Spiele-Statistiken gewähren euch einen Einblick in eure Leistung. Der bereits erwähnte Story-Modus namens Team-Abenteuer erzählt zwar eine kleine Geschichte, diese ist aber reines Mittel zum Zweck und nicht weiter erwähnenswert. An Spielfiguren stehen insgesamt 15 Charaktere aus dem Sonic-Universum zur Auswahl, die Strecken unterscheiden sich voneinander und treffen gut den typischen Sonic-Stil, langweilen aber auch durch Austauschbarkeit und bieten nur wenig Wiedererkennungswert.

Nicht perfekt, aber gut

Der Mehrspieler-Modus indes besitzt, wie bei den meisten Fun-Racern, das größte Potenzial für Langzeitspaß. Allen Schwächen und Mittelmäßigkeiten wie der Steuerung und der Austauschbarkeit der Strecken zum Trotz macht in erster Linie der lokale Multiplayer gemeinsam vor einer einzigen Konsole wirklich Spaß. Die Einstellungsmöglichkeiten sind zahlreich und gerade die Team-Mechanik glänzt hier am meisten. Team Sonic Racing ist nicht der beste Fun-Racer auf dem Markt, aber dieses Ziel zu erreichen, ist angesichts der Konkurrenz auch sehr schwierig. Dennoch ist Team Sonic Racing ein spaßiger Mehrspieler-Titel, der Genre-Fans darüber hinaus auch im Singleplayer Freude bereitet. Und das ist doch trotz aller Kritikpunkte eine Leistung, die es zu würdigen gilt.

Johannes Gehrling



Wie die meisten Fun-Racer spielt Team Sonic Racing seine Stärken am besten im Mehrspieler-Modus aus. Der sorgt für den meisten Spaß im Spiel.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„„Keine Chance gegen Mario Kart, aber ganz klar einer der besseren Genre-Vertreter.“

Das Genre des Fun-Racers kann wohl getrost als eines meiner Spezialgebiete bezeichnet werden. Mit Mario Kart bin ich vom Beginn der Serie Mitte der 1990er-Jahre aufgewachsen; nimmt man alle Serienableger zusammen, habe ich in meinem ganzen Leben sicher eine fünfstellige Stundenzahl mit den Games verbracht. Alleine schon in Mario Kart: Super Circuit und Mario Kart 8 (Deluxe) habe ich so unglaublich viel Zeit versenkt. Und auch andere Entwickler haben schöne Fun-Racer, von denen ich im Laufe der Jahre schon viele ausprobiert habe. Leider ist die Qualität vieler dieser Titel bestenfalls mittelmäßig. Vor diesem Hintergrund reicht die Qualität von Team Sonic Racing zwar ebenfalls nicht an die eines Mario Kart 8 Deluxe heran, allerdings ist der Sega-Racer fraglos einer der besseren Vertreter des Genres und der beste Fun-Racer abseits von Mario Kart, den ich in den letzten Jahren gespielt habe. Die im Test erwähnten Kritikpunkte nerven zwar, der Kern des Spiels ist aber solide. Das rechne ich den Entwicklern hoch an, denn die Konkurrenz ist bekanntlich extrem stark.

Infos

Termin:	21. Mai 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sumo Digital
Preis:	39,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Solider Funracer-Spaß
- ✚ Kart-Anpassungen sind cool
- ✚ Bunte, knackige Optik
- ✚ Großer Spielumfang
- ✚ Interessante Team-Mechanik
- ✚ Gute Steuerung …
- ➖ … aber manchmal unpräzise
- ➖ Nervige Sprachausgabe
- ➖ Strecken ähneln sich zu sehr
- ➖ Belanglose Musik

Wertung

7/10

„Team-Gameplay und Fahrzeug-Modding bieten Abwechslung und auch sonst ein Spaß.“

TEAM SONIC RACING VS. MARIO KART 8 DELUXE – WER FÄHRT DEN SIEG EIN?

Mit dem Release von Team Sonic Racing tritt ein Fun-Racer an, der sich mit dem Genre-Platzhirsch Mario Kart 8 Deluxe vergleichen lassen muss. Wir stellen beide Rennspiele in acht wichtigen Kategorien gegenüber und küren einen Sieger nach Punkten. Wer kann sich behaupten?

Mit dem Release von Team Sonic Racing stellt sich mal wieder die Frage: Bekommt Mario Kart ernst zu nehmende Konkurrenz? In unserem Test habt ihr erfahren, was der Fun-Racer von Sega so auf dem Kasten hat, hier wollen wir uns aber explizit der Frage widmen: Wo trumpft Team Sonic Racing auf, wo kann Mario Kart 8 Deluxe überzeugen? Dem gehen wir anhand von acht Kategorien nach, die unserer Ansicht nach einen guten Fun-Racer ausmachen: Strecken, Fahrzeuge, Fahrer, Items, Singleplayer, Multiplayer, Steuerung, Technik. Gibt es einen Sieger nach Punkten? Wird es ein Foto-Finish? Lasst es uns herausfinden. Spoiler: Auf das Siegertreppchen schaffen es beide. Bei nur zwei Teilnehmern war das allerdings auch zu erwarten.

Runde 1: Strecken

Ohne tolle Strecken kein guter Fun-Racer, das ist einleuchtend.

Ohne gute Strecken kein spaßiger Fun-Racer. Klar, oder? Sowohl Team Sonic Racing als auch Mario Kart 8 Deluxe überzeugen bei der schieren Anzahl, wobei Mario Kart hier die Nase vorne hat. Den Vorsprung ausbauen kann der Nintendo-Racer zudem beim Thema Abwechslungsreichtum und Alleinstellungsmerkmale der Pisten.

Die Fahrzeuge in Mario Kart 8 Deluxe mögen zwar charmant aussehen und optisch gut zu den vertretenen Nintendo-Serien passen, in Team Sonic Racing ist dank optischem und leistungstechnischem Tuning mit Bauteilen aus Modkapseln aber nicht nur mehr Abwechslung, sondern auch mehr Anreiz zum Spielen und Basteln geboten.

Nicht nur die Anzahl ist wichtig, die Strecken sollten auch Wiedererkennungswert bieten, überraschen und spannende Rennen ermöglichen. In dieser Kategorie gewinnt zweifelsohne Mario Kart 8 Deluxe. Nicht nur bietet der Nintendo-Racer mit 48 Strecken einen enormen Umfang, darunter befinden sich neben liebgewonnenen Klassikern aus bald 30 Jahren Mario-Kart-Geschichte auch jede Menge neue spaßige Pisten. Team Sonic Racing bietet nicht nur weniger Umfang, die Strecken sind auch deutlich austauschbarer und bieten weniger Alleinstellungsmerkmale.

Sieger: Mario Kart 8 Deluxe

Runde 2: Fahrzeuge

Anders als bei den Strecken sieht es bei den Fahrzeugen aus. Hier bietet Team Sonic Racing mit der Garage und den Fahrzeugteilen aus den Mod-Kapseln die Möglichkeit, die eigenen Karren nicht nur optisch, sondern auch leistungstechnisch anzupassen. Das bereitet ziemlich viel Spaß und motiviert zum Spielen. Mario Kart 8 Deluxe hingegen setzt auf eine wesentlich simplere Mechanik, bei der ihr euer Fahrzeug aus drei Teilen zusammensetzt, die ihr optisch oder hinsichtlich der Leistung nicht verändern könnt.

Sieger: Team Sonic Racing

Runde 3: Fahrer

Bei den verfügbaren Fahrer-Figuren wiederum liegt Mario Kart 8 Deluxe vorne. Die Auswahl ist riesig und umfasst jede Menge beliebte Spielfiguren aus vielen Jahrzehnten Nintendo-Videospielgeschichte – da findet jeder seinen Favoriten. Team Sonic Racing ist mit 15 Fahrern deutlich schmaler besetzt, aber immerhin kommen Sonic-Fans dabei auf ihre Kosten.

Sieger: Mario Kart 8 Deluxe

Runde 4: Items

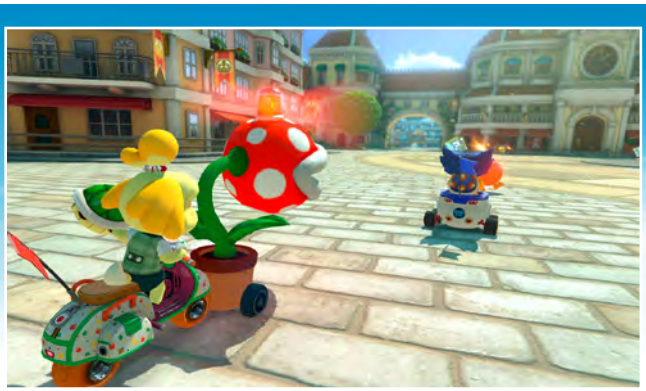
Items sind ein zentraler Aspekt des Genres und bringen den „Fun“ in den „Racer“. Außerdem ermöglichen sie es auch weniger begabten Spielern, in der Konkurrenz mit Genre-Profis nicht völlig unterzugehen. Mario Kart 8 Deluxe ist nicht nur die Heimat solcher Berühmtheiten wie des blauen Panzers, des Turbopilzes und der Banane, sondern mit 20 verschiedenen Items auch in dieser Hinsicht besonders abwechslungsreich. Team Sonic Racing hingegen bietet nicht nur weniger Umfang, sondern beschränkt sich auch eher auf die wichtigsten Klassiker wie Turbo oder Fake-Itembox.

Sieger: Mario Kart 8 Deluxe

Runde 5: Singleplayer

Der Singleplayer-Modus eines Fun-Racers steht üblicherweise im Schatten des Multiplayers, und das ist auch okay so. Nichtsdestotrotz muss ein Game auch offline überzeugen und wenn man alleine spielt. In dieser Kategorie hat Team Sonic Racing dank eines Story-Modus mehr zu bieten als Mario Kart 8 Deluxe, das sich ohne Rahmenhandlung rund um das Renngeschehen präsentiert. Hinzu kommt, dass dank der ausgeklügelten Team-Mechanik auch Einzelspieler-Sessions in Team Sonic Racing deutlich mehr spaßiges

Die Fahrer mögen in einem Fun-Racer nicht ganz so wichtig sein wie die Strecken, Fahrzeuge und Items, eine breite und abwechlungsreiche Auswahl ist aber dennochwichtig. Wie schon bei den Strecken liegt hier Mario Kart 8 Deluxe dank deutlich mehr Auswahl und Abwechslungsreichtum vorne.



Items sind in Videospielen ein täglich Brot, in Rennspielen aber eigentlich nicht. Außer in Fun-Racern! Ob Bananen, Turbopilz oder blauer Panzer, die Items aus Mario Kart sind ikonisch, in Mario Kart 8 Deluxe zahlreich und sie sorgen für jede Menge Gaudi. Bei Team Sonic Racing beschränken sich die Items eher auf Standardkost.

Multiplayer-Feeling bieten als bei Mario Kart 8 Deluxe.

Sieger: Team Sonic Racing

Runde 6: Multiplayer

Multiplayer: Dies ist, wie bereits erwähnt, die Vorzeigekategorie bei Fun-Racern. In dieser Disziplin liefern sich die beiden Kontrahenten ein Kopf-an-Kopf-Rennen, das keiner der beiden für sich entscheiden kann. Mario Kart 8 Deluxe glänzt mit Einsteigerfreundlichkeit, Bekanntheit und neben den normalen Rennen mit dem umfangreichen Battle-Modus, Team Sonic Racing bietet auf der anderen Seite ein deutlich tiefer gehendes und ausgeklügelteres Team-System.

Sieger: Mario Kart 8 Deluxe & Team Sonic Racing

Runde 7: Steuerung

Nicht nur bei Fun-Racern, sondern überhaupt bei Rennspielen ist eine präzise Steuerung ein absolutes Muss. Immerhin können schon kleinste Fehler über Sieg oder Niederlage entscheiden, beziehungsweise gleich mehrere Plätze kosten oder gutmachen. Mario Kart 8 Deluxe fährt hierbei einen klaren Sieg ein, denn die Steuerung ist extrem knackig, präzise und „auf den Punkt". Man merkt dem Spiel deutlich an, dass die Steuerung über die vielen Serienableger hinweg perfektioniert wurde. Team Sonic Racing gerät hier mit Schwammigkeit und gelegentlich fehlender Präzision ins Hintertreffen.

Sieger: Mario Kart 8 Deluxe

Runde 8: Technik

Zu guter Letzt zählt auch bei Fun-Racern das Gesamtpaket. Mario Kart 8 Deluxe glänzt auf technischer Seite mit orchestralen und eingängigen Musikstücken, an denen man sich kaum satthören kann. Auch optisch überzeugt das Rennspiel mit knackiger, den Augen schmeichelnder Grafik sowie einer hohen Bildwiederholrate. Grafisch leistet Team Sonic Racing zwar nicht weniger gute Arbeit, Musik und Sound können aber nicht mithalten. Die Musikstücke sind ziemlich belanglos und die deutsche Synchronisation der Fahrer nervt in erster Linie statt wirklich Spaß zu machen.

Sieger: Mario Kart 8 Deluxe

Siegerehrung

Damit steht das Ergebnis fest. Alle Runden sind gefahren, das Rennen ist beendet, Sieger nach Punkten ist – ta da da da – Mario Kart 8 Deluxe! In einem Duell, bei dem der Genre-Primus der Konkurrenz kaum eine Chance ließ, gewinnt das Nintendo-Rennspiel mit 6 zu 3 Punkten. Doch nicht verzagen, Team Sonic Racing: Auch du hast gute Arbeit geleistet und in den Kategorien Fahrzeuge sowie Singleplayer herausragende Ergebnisse geliefert, außerdem überzeugst du auch als spaßiger Fun-Racer im Multiplayer. Somit landen sowohl Mario Kart 8 Deluxe als auch Team Sonic Racing absolut verdient beide auf dem Siegertreppchen. Es war ein spannendes Rennen!

Johannes Gehrling

Der Einzelspieler-Modus steht bei Fun-Racern klassischerweise im Schatten des Multiplayers. Wer dennoch gerne alleine spielt, bekommt in Team Sonic Racing dank Team-Mechanik und verschiedener Renntypen mehr Abwechslung geboten.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

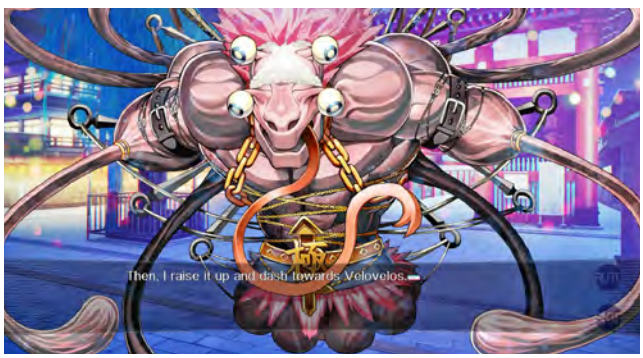
OUR WORLD IS ENDED

Adventure Anrüchig und gleichzeitig prüde, ambitioniert und doch vollkommen austauschbar: Our World is Ended bleibt weit hinter seinen Möglichkeiten zurück.

Was ist real, was ist virtuelle Realität und können wir sicher sein, dass wir nicht in einer Simulation leben? Spannende Fragen, die sich die Gesellschaft vielleicht in ein paar Jahren wirklich stellen wird, die bislang aber vor allem als Basis für Geschichten aller Art dienen. So auch bei Our World is Ended: Ein siebenköpfiges Indie-Entwicklerstudio, ansässig in Tokio, experimentiert mit VR-Brillen und stellt erschrocken fest, dass plötzlich Charaktere und Monster aus einem ihrer vorherigen Werke in der Wirklichkeit auftauchen … oder ist das gar nicht die Realität?

Mogelpackung

Das klingt interessant, das klingt spannend, doch neben der Erzählung der VR-Geschichte widmet sich Our World is Ended zu Anfang des Abenteuers zunächst mit Engelsgeduld und großer Inbrunst dem Thema Körbchengrößen. Sogenannter Fan-Service ist wahrlich keine Seltenheit in japanischen Spielen, besonders nicht in Visual Novels. Unter dem Begriff versteht man heutzutage in erster Linie das Einbinden von erotischen Situationen, die kaum etwas zur Handlung beitragen. Nur: In Our World is Ended nehmen diese Entgleisungen insgesamt Stunden in Anspruch, und selbst wenn man die Witze auf Kosten der flachbrüstigen Asano im ersten Moment noch amüsant finden mag, nach der dritten, vierten, fünften, x-ten Wiederholung ist's einfach nur noch langweilig. Allgemein bewegt sich die Handlung von Our World is Ended mit dem Tempo eines schläfrigen Faultiers vorwärts – der Protagonist Reiji neigt dazu, Aussagen und offensichtliche Tatsachen zu wiederholen und ohne Erkenntnisgewinn zu kommentieren. Das ist in keinem Medium ein guter Stil und nimmt Tempo aus der Story. Umso schmerzlicher, da



Zum Auftakt des Abenteuers stellen die Mitglieder des Entwicklerteams fest, dass Monster aus ihren Spielen plötzlich zum Leben erwachen.

Selten dürft ihr aktiv ins Gespräch einsteigen und eure Antwort auswählen – wie etwa hier im entspannten Bad mit euren beiden männlichen Kollegen.

Trotz der anzüglichen Gespräche bleibt Our World is Ended grafisch und storytechnisch immer sehr zahm.

die Entwickler an anderen Stellen zeigen, dass sie durchaus unterhaltsame Szenen schreiben können! Als das Entwickler-Team etwa gleich am Anfang des Abenteuers versucht, in einem Internet-Forum die eigenen Spiele zu beweihräuchern, ist das tatsächlich amüsant. Eventuell, weil die Szene auf wahren Begebenheiten beruht?

Sehr alte Bekannte

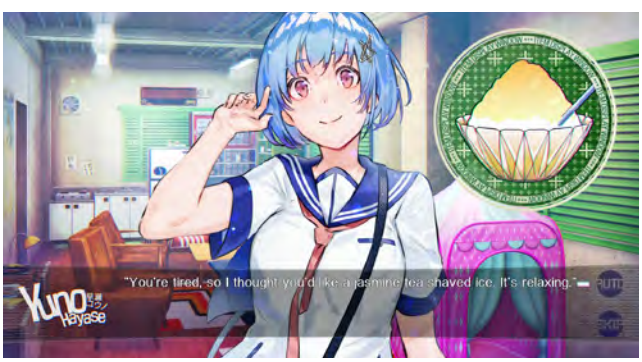
So wie die Story durch die ermüdenden Witzeleien ausgebremst wird, so leiden auch die Charaktere unter Zoten und dem engen Klischeekorsett. Keine Figur ist sympathisch: Chef Owari denkt ständig an Perversitäten, Anime-Fan Iruka gibt meistens unverständliches Gefasel von sich, Sound-Designerin Asano schlägt gerne mal zu, ihre Schwester Yuno ist das naive Dummchen, Illustratorin Natsumi hasst Menschen, Programmier-Genie Tatiana führt sich auf wie ein kleines Kind – okay, Letzteres ist nicht verwunderlich, denn sie ist ein kleines Kind. Der waschlappige Hauptcharakter Reiji zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass er alles mit sich machen lässt und oft über Brüste nachdenkt. Da weiß man gar nicht, wen man am wenigsten kennenlernen möchte! Genretypisch schlummern hinter den Pappfassaden weitere Klischees: tragische Kindheit, Eltern beim Autounfall gestorben etc.

Nichts Halbes, nichts Ganzes

Das ganze Spiel über vermag immerhin das Charakterdesign zu glänzen. Die Figuren sind detailliert und liebevoll umgesetzt, sie bewegen den Mund, wenn sie sprechen. Die Umgebungen sind teilweise Fotos, über die gezeichnet wurde, aber immerhin gibt es verhältnismäßig viele unterschiedliche Hintergrundbilder. Die Musik dagegen ist komplett austauschbar. Die Stimmen erklingen auf Japanisch, den Text lest ihr auf Englisch: Gute Kenntnisse der Sprache sind Voraussetzung, denn sonst habt ihr sehr wenig von der Visual Novel. Entscheidungen trefft ihr nämlich nur alle paar Stunden mal, ansonsten seid ihr mit Lesen beschäftigt. Wieso man übrigens mit dem B-Knopf statt mit A bestätigt, wird wohl das Geheimnis der Entwickler bleiben, wenigstens lässt sich die Tastenbelegung zum Teil ändern. Solltet ihr tatsächlich Erotik von Our World is Ended erwarten, seid ihr an der falschen Adresse – zwar geht es in den Texten anzüglich zu, aber es gibt keine expliziten Szenen. Durch die unbalancierte Mischung aus Frivolitäten und Bruchstücken einer theoretisch interessanten Geschichte kommen weder Erotik- noch Thriller-Liebhaber auf ihre Kosten.

Katharina Pache

Gelegentlich wählt ihr aus über den Bildschirm fliegenden Sätzen eure Antwort aus. Es ist aber auch möglich, einfach gar nichts zu sagen.



Mit der Zeit lernt ihr die Figuren besser kennen, etwa die blauhaarige Yuno. Facettenreiche Charakterisierungen solltet ihr aber nicht erwarten.

MEINUNG
Katharina Pache

„Es gibt bessere Visual Novels. Viel bessere."

Ich bin kein Feind von Fan-Service, ich mag Visual Novels und dennoch war es teilweise eine Qual für mich, Our World is Ended weiterzuspielen. Die Zielgruppe dürften männliche Teenager sein, da gehöre ich offensichtlich nicht dazu – ich kann mir jedoch nicht vorstellen, dass der hundertste Brüstewitz noch so schallendes Gelächter hervorruft wie der erste. Absprechen kann ich dem Spiel allerdings nicht eine gewisse unfreiwillige (oder ist das beabsichtigt?) Komik, wenn ich mich frage, welche bescheuerte Metapher für Brüste wohl als Nächstes Verwendung findet (zum Beispiel „double bags of happiness", auf Deutsch „Doppelsäcke des Glücks"). Moralisch kann man diverse Momente im Spiel durchaus fragwürdig finden, etwa die ständige Bezeichnung der flachbrüstigen Asano als „traurig", „unweiblich" und nicht begehrenswert, oder dass auch das jüngste Mitglied Tatiana ständig in sexualisierten Gesprächen Thema oder Teilnehmer ist. Dieser Umstand ist nicht Gegenstand der Bewertung, ich möchte es aber angemerkt haben. Objektiv spaßzerstörend sind vielmehr die ziellos mäandernde Story, das schwache Skript und die unsympathischen Klischeecharaktere.

Infos

Termin:	18. April 2019
Sprache/Text:	Japanisch/Englisch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Pqube
Entwickler:	Red Entertainment
Preis:	49,99 Euro

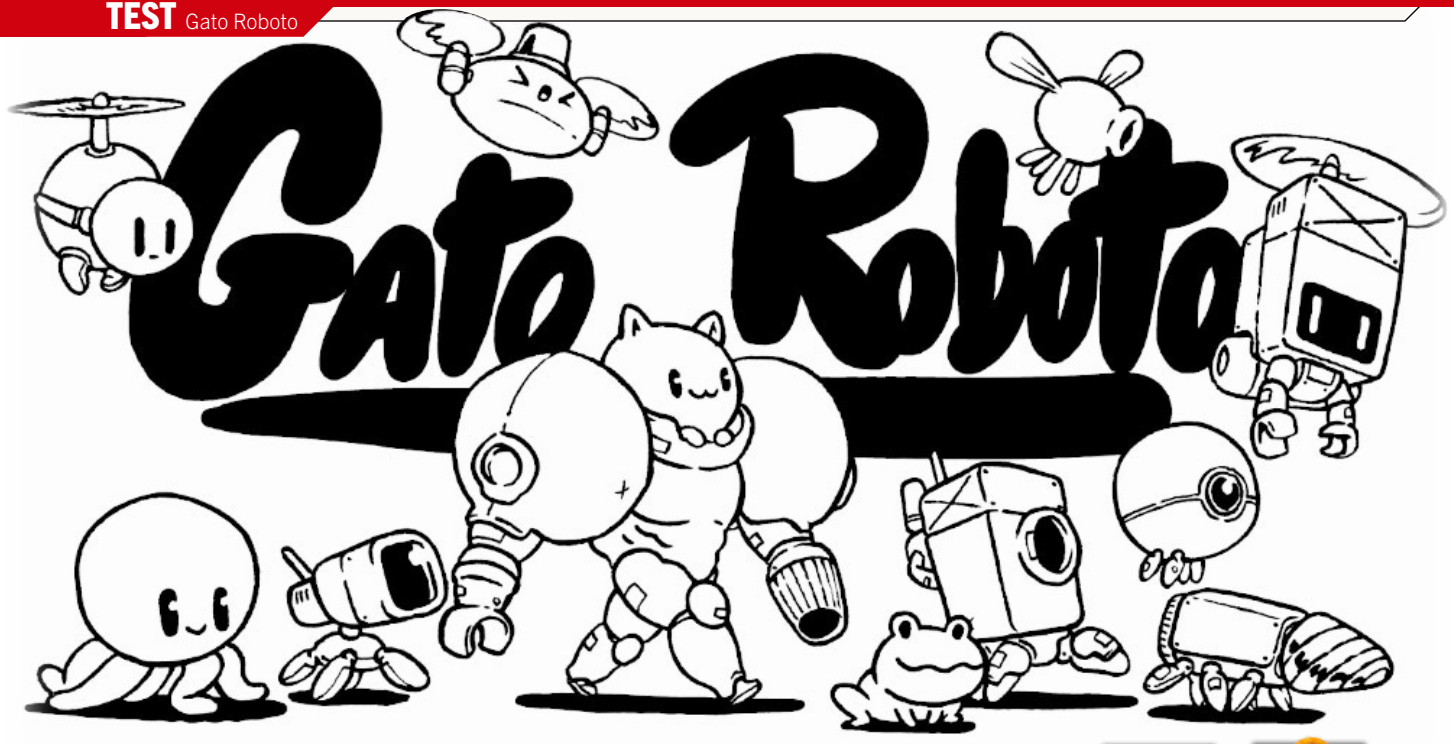
Pro & Contra

- Hübsche, detaillierte Charaktermodelle
- Story ist im Grunde interessant
- Ein paar (weit auseinander liegende) nette Momente
- Geschichte kommt lange nicht in Fahrt
- Unsympathische Klischeecharaktere
- Steuerung unlogisch belegt
- Spielzeit wird durch überflüssige Texte gestreckt
- Wenige, oft banale Entscheidungen

Wertung

5/10

„Eine interessante Story, begraben unter Unmengen Fan-Service und Langeweile"

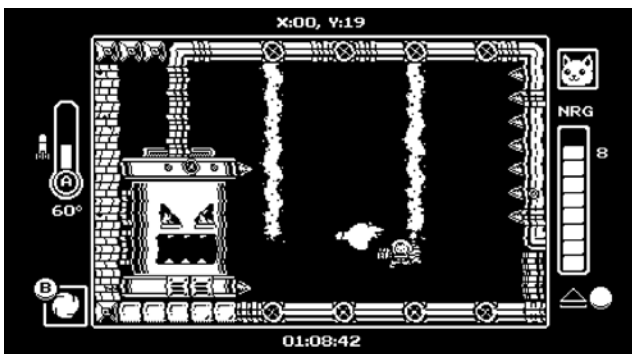


Action-Adventure Schnurren, maunzen, herumballern – mit Katzenkraft (und einem Mech-Anzug) wird Mieze zum Retter ihres Herrchens.

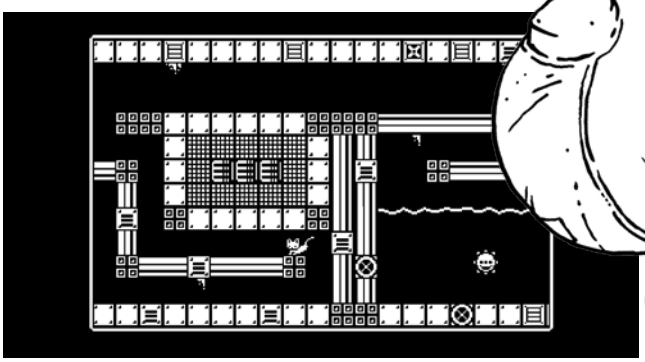
Fans von Metroidvanias leben in guten Zeiten! Zwar arbeitet Nintendo nur gemächlich am neuen Metroid, der Marke, die das Genre einst mitbegründete, aber in der Zwischenzeit liefern Indie-Entwickler verlässlich tolle Unterhaltung innerhalb dieser Spielegattung ab. Gato Roboto reiht sich bei den sympathischen, modernen Metroidvanias ein und setzt stärker als etwa Hollow Knight auf den Klassiker Metroid 2 als Vorlage. Das erkennt ihr auf den ersten Blick an der minimalistischen Optik, dem Setting und dem Kampfanzug, den Kätzchen Kiki gelegentlich trägt. In den Panzerkörper mit Raketenwerfer und Gewehr schlüpft die Mieze, nachdem sie mitsamt Herrchen auf einem scheinbar verlassenen Planeten eine Bruchlandung erlitten hat. Ihr Dosenöffner steckt fest, also liegt es an Kiki, ihn aus der misslichen Lage zu befreien und den Geheimnissen der örtlichen Forschungseinrichtung auf die Schliche zu kommen. Es besteht Funkkontakt zwischen Haustier und Besitzer, so erhaltet ihr Anweisungen und Hinweise.

Samtpfote auf Reisen

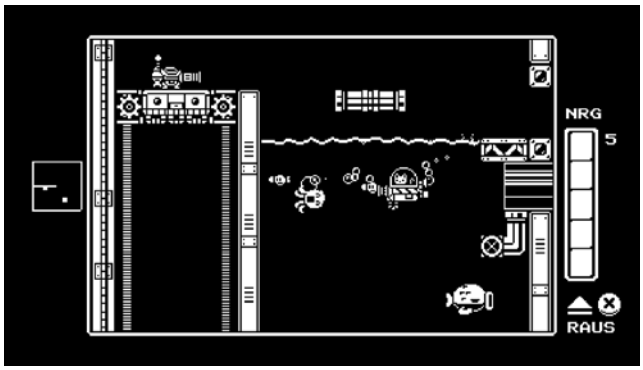
Wie üblich in Metroidvanias erkundet ihr die verzweigte Spielwelt und sammelt dabei Verbesserungen auf, die euch entweder neue Fähigkeiten oder mehr Widerstandskraft verleihen. Sobald ihr etwa die Wirbelsprung-Erweiterung für den Anzug aufgespürt habt, erreicht ihr Orte, die ihr zuvor nur in Katzenform betreten konntet. Euren Panzer müsst ihr regelmäßig ablegen. Er passt nicht durch enge Zwischenräume, darf nicht nass werden (Kiki hingegen kann schwimmen!) und nur ohne den Extraballast bewegt ihr euch dank eurer Krallen senkrecht Wände hinauf. Neben den Gegenständen, die ihr benötigt, um das Ende des Spiels zu erreichen, warten außerdem Kassetten an gut versteckten Orten. Mit den Bändern ändert ihr den Filter für das Bild und verleiht der simplen Schwarz-Weiß-Optik einen kleinen Farbtupfer. Egal ob monochromatisch oder bunt, die Grafik beschränkt sich auf das Wesentliche und versprüht Retro-Charme. Die Gegner mit ihren Knopfaugen sehen zudem herzallerliebst aus. Die Sound-Kulisse ist gelungen, die Musikuntermalung mit den treibenden, manchmal unheimlichen Electro-Klängen hört sich moderner an, als man es vermuten könnte, und passt gut zum Spielgeschehen. Das Gameplay ist deutlich zahmer als das anderer, moderner Genrevertreter: Der Umfang von Gato Roboto hält sich in Grenzen (nach etwa drei bis vier Stunden habt ihr das Ende erreicht) und weder



Bei Bosskämpfen steigt der ansonsten zahme Schwierigkeitsgrad merklich an. Erfahrene Spieler werden aber dennoch wenig Probleme haben.



Um enge Gänge zu betreten, muss Kätzchen Kiki ihren Anzug ablegen. Doch das ist gefährlich: Nach einem Treffer haucht die Samtpfote das Leben aus.



Katzen können schwimmen! Kiki macht sich zur Not den Pelz nass, sitzt aber lieber in einem Unterseeboot, mit dem sie auch Gegner aufs Korn nehmen kann.

Per Kassetten ändert ihr die Farbe: Statt Schwarz und Weiß erstrahlt das Bild zum Beispiel in Schwarz und Lila. Ein NPC belohnt euch, je mehr Kassetten ihr findet.

die Kämpfe noch die Rätsel sind sonderlich anspruchsvoll. Bei ein paar Bossen steigt der Schwierigkeitsgrad zwar merklich an, doch die Speicherpunkte sind fair gesetzt und ersparen euch lange Laufwege nach dem Bildschirmtod. Allerdings lassen sich die (immerhin recht kurzen) Dialoge zu Beginn der Auseinandersetzungen nicht überspringen oder abbrechen.

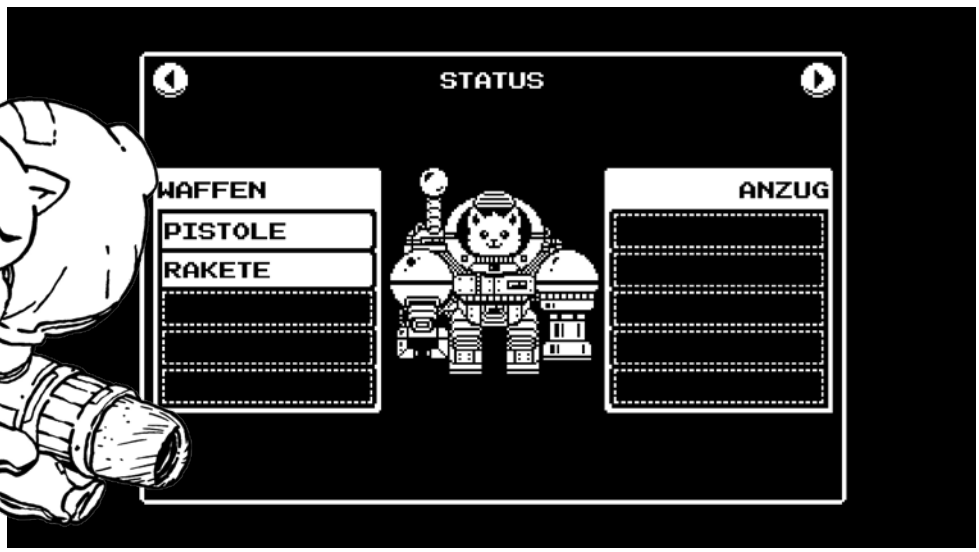
Ein wenig Katzenjammer

Das Steuerungsschema ist zum größten Teil sinnvoll, jedoch wird in Gato Roboto ebenfalls mit dem B- statt mit dem A-Knopf bestätigt, genau wie in Our World is Ended. Man gewöhnt sich daran, aber logisch ist diese Tastenbelegung nicht. Innerhalb der kurzen Spielzeit kam es bei uns zu einem Absturz und zu einem Fehler, bei dem das Spiel nach dem Übergang in einen Raum unsere Spielfigur nicht lud – ein Umweg über das Hauptmenü war nötig, um weiterzumachen. Dank der bereits erwähnten, fairen Speicherpunkte ging immerhin nur wenig Zeit bei beiden Ausfällen verloren. Ansonsten läuft Gato Roboto beinahe die ganze Zeit flüssig, ganz selten trat leichtes Ruckeln auf.

Mehr als neun Leben?

Eine kurze Spieldauer hat Vor- und Nachteile. Einerseits ist es schade, wenn der Spaß schon nach wenigen Stunden vorbei ist, andererseits besteht so nicht die Gefahr, dass sich Längen einschleichen und Mechaniken abnutzen. Gato Roboto ist knackig kurz und kommt vollkommen ohne Firlefanz aus, der vom eigentlichen Ziel ablenken könnte: Es gibt keine Mini-Games, keine Highscores. Lediglich Timer und Prozentzahl spornen Perfektionisten an, eine Bestzeit zu erzielen oder alle versteckten Objekte zu sammeln. Das bedeutet aber auch, dass Gato Roboto zu keinem Zeitpunkt versucht, das Genre durch besondere Kniffe oder Einfälle zu bereichern, mal davon abgesehen, dass ihr eine Katze spielt. Die Fähigkeiten und Waffen sind Standardkost, Kikis Talente werden niemanden vom Hocker hauen, auch wenn es ohne Frage nicht jeden Tag geschieht, dass ihr eine Katze in einem Unterseeboot steuert. Die Story ist belanglos, wird aber charmant präsentiert und nimmt nicht zu viel Raum ein, sodass das spaßige Spielgefühl nie in den Hintergrund rückt. Es muss ja nicht jedes Metroidvania ein 30-Stunden-Marathon sein – das minimalistische Gato Roboto ist der komplette Gegenentwurf zu einem Hollow Knight und kombiniert Retro-Charme mit modernen Elementen, ohne dabei jemals wirklich innovativ zu sein.

Katharina Pache



Noch hat der Katzenanzug wenig Upgrades erhalten. Mit der Zeit wird euer Ganzkörperschutz immer stärker und mächtiger.

MEINUNG
Katharina Pache

„Gato Roboto ist der perfekte Zeitvertreib für eine Zugfahrt oder einen faulen Abend."

Um was es im Spiel geht und was man zu tun hat, ist innerhalb weniger Minuten klar, und wer Metroid kennt, weiß sowieso wie die Katze, Pardon, der Hase läuft. Die unterschiedlichen Bereiche sind schön umgesetzt – trotz der minimalistischen Optik – und warten mit diversen Eigenheiten auf. Im siedend heißen Heizbereich etwa kann Kiki den Anzug erst verlassen, wenn sich die Umgebung abkühlt, in die Belüftungsrohre hingegen passt der Mech-Anzug nicht hinein, Kiki muss also schutzlos weiterziehen. Der Faktor Hintergrundgeschichte fällt in Gato Roboto fast völlig weg. Man findet zwar hin und wieder Aufzeichnungen der Wissenschaftler und des Sicherheitspersonals, die etwas Licht ins Dunkel bringen, aber wirklich interessant und vielschichtig zeigt sich die Welt nie. Ich stehe zwar auf Titel, bei denen man sich viel zusammenreimen muss und die den Entdeckergeist belohnen (etwa Dark Souls und Hollow Knight), hin und wieder ist es aber schön, so etwas wie Gato Roboto durchzuspielen. Ganz ohne Frustpausen, ohne Rätselraten, wo es denn weitergeht, und ohne nicht enden wollende Dialoge oder Monologe.

Infos

Termin:	30. Mai 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Devolver Digital
Entwickler:	Doinksoft
Preis:	7,99 Euro

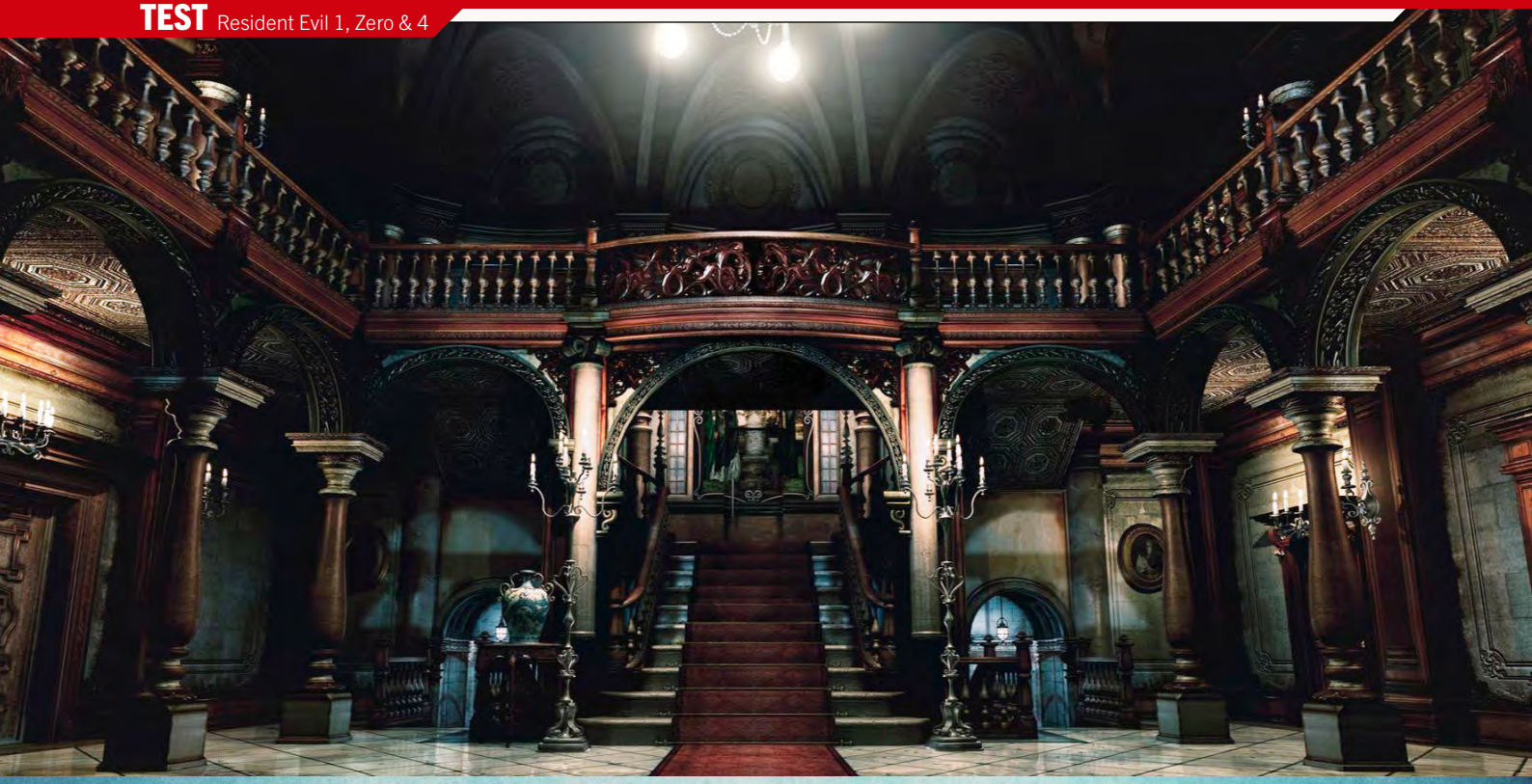
Pro & Contra

- ✚ Simpel-knackiges Spielprinzip
- ✚ Guter Spielfluss und faire Speicherpunkte
- ✚ Tolles Retro-Flair
- ✚ Gelungener Soundtrack
- ✚ Keinerlei Längen
- ▬ Wenig eigene Ideen
- ▬ Ruckelt selten, ein paar Bugs
- ▬ Sehr kurze Spielzeit

Wertung

7/10

„Gato Roboto bringt Fans des klassischen Metroid auf der Switch zum Schnurren."



RESIDENT EVIL

EIN GRUSELIGES TRIO SUCHT DIE SWITCH HEIM

Capcoms Horror-Urgestein und Nintendo-Konsolen? Das passte schon immer perfekt zusammen. Nun ist die Switch an der Reihe und kommt in den Genuss von drei Klassikern!

Resident Evil und Nintendo gehören zusammen! Der Auftakt der Reihe, Resident Evil, erschien auf dem Gamecube in einer überarbeiteten Remaster-Fassung und galt als die damals beste Version des Spiels. Selbst die aktuelle HD-Version (den Test lest ihr rechts) basiert auf der Ausgabe für den Gamecube und wurde nur leicht für die heutige Zeit angepasst. Damit nicht genug: Resident Evil Zero war ein exklusives Nintendospiel – wer die Vorgeschichte erleben wollte, musste 2002 zwangsläufig einen Gamecube besitzen! 2008 folgte eine Umsetzung für die Wii und erst Jahre später, nämlich 2016, kamen die restlichen Konsoleros auf ihre Kosten. Und auch Resident Evil 4 ist aus der Nintendo-Geschichte nicht wegzudenken, war es doch ebenfalls zuerst auf dem Gamecube erhältlich und prägte das Action-Genre sowie den weiteren Verlauf der Horror-Reihe über Jahre hinweg. Übrigens erstreckte sich die Partnerschaft zwischen Nintendo und Resident Evil auf weitere Titel abseits der drei genannten und nun als Download erhältlichen Meilensteine: Resident Evil Revelations wurde 2012 auf dem Nintendo 3DS veröffentlicht und setzte auf die klassischen Stärken der Reihe anstatt auf die Action, die man von Resident Evil 4 und insbesondere Resident Evil 5 kannte. Und selbst, wenn wir ganz zu den Anfängen der Reihe zurückgehen, findet sich die Verbindung zwischen Nintendo und Capcom wieder: Der Titel Sweet Home wurde 1989 für die Famicom-Konsole veröffentlicht. Das Gruselrollenspiel bot bereits einige Merkmale, die später in Resident Evil Weltberühmtheit erlangten, etwa das Erkunden einer unheimlichen Villa und herumschlurfende Zombies.

Download only

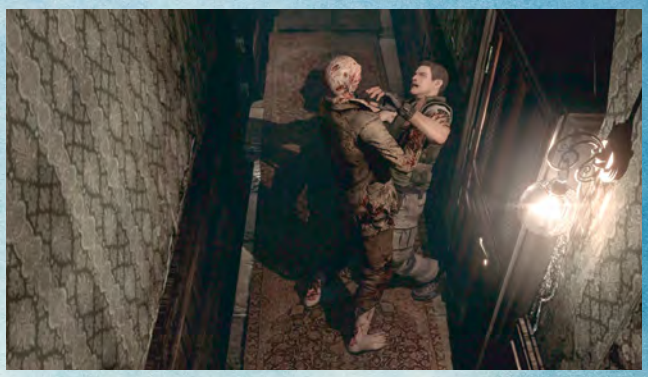
In Nordamerika gibt es das Zweierpack aus Resident Evil und Resident Evil Zero unter dem Namen Resident Evil Origins Collection auch als physische Ausgabe, wir in Europa müssen uns mit den Downloads begnügen. Bei Resident Evil 4 hingegen verzichtet Capcom auch international auf eine Cartridge-Version. Das Dasein als Download-only-Titel bringt natürlich Nachteile mit sich, zum einen für Sammler, die gerne ihre Regale mit Spieleschachteln schmücken, aber auch für alle mit langsamer Internetverbindung. Ihr solltet vor dem Kauf und Download außerdem Sorge tragen, dass genug Speicherplatz auf eurer Switch zur Verfügung steht. Mit etwa 13 GB für Resident Evil 4, 15 GB für Resident Evil und stolzen 16 GB für Resident Evil Zero nehmen die drei Titel nämlich ordentlich Raum auf eurer Konsole ein.

Volle Ladung Resident Evil

Und wie geht es weiter? Natürlich würden wir Switch-Spieler uns sehr über das Remake von Resident Evil 2 freuen, das Anfang des Jahres für PS4, Xbox One und PC erschien. Allerdings wäre eine Portierung wahrscheinlich mit technischen Einschränkungen verbunden. Aber es gibt ja noch weitere Titel aus dem Universum, die erneute Aufmerksamkeit verdienen und die wir mit Kusshand nehmen würden – wie wäre es etwa mit Resident Evil 3: Nemesis als Umsetzung für Nintendo Switch? Die ungeschnittene Fassung des Spiels wurde 2014 vom Index der jugendgefährdenden Medien gestrichen, kann also beworben und verkauft werden. Und wer weiß, vielleicht erwartet uns auf der E3 die Ankündigung eines neuen Resi für Nintendo Switch – eventuell ja sogar exklusiv, ganz wie zu früheren Zeiten der Serie!

Katharina Pache

Die alten Zwischensequenzen sind, genau wie in Resident Evil Zero, unscharf und wirken im Vergleich zu der knackigeren Spielgrafik veraltet.



Besonders schön sind die Licht- und Schatteneffekte im Spiel. Weniger schön: Der Zombie knabbert gleich an Chris Redfields Hals herum!

RESIDENT EVIL

Action-Adventure Alles begann in einem Herrenhaus – Resident Evil, einer der Klassiker der Horrospielgeschichte, steht ab sofort zum Download auf Nintendo Switch bereit.

Nur als Download erhältlich!

Die Gamecube-Umsetzung von Resident Evil verdiente sich 2002 eine Menge Lorbeeren: für damalige Verhältnisse grandiose Optik, und dann auch noch neue, spannende Inhalte und überarbeitete Rätsel – Spieler und Presse waren begeistert. Das Remaster war so stark, dass die aktuelle Auflage für die Switch sowie für PS4 und Xbox One auf der Gamecube-Fassung basiert. Resident Evil dürfte bei den meisten Horror-Fans zwar einschlägig bekannt sein, aber der Vollständigkeit halber eine kurze Zusammenfassung: Als Jill Valentine oder Chris Redfield erkundet ihr ein scheinbar verlassenes Herrenhaus, das sich bald als Hort von Untoten und unnatürlichen Experimenten entpuppt. Jill kann Schlösser knacken und hat ein größeres Inventar, Chris besitzt andere Waffen und hält im Kampf mehr Treffer aus.

Gute, alte Mischung

Mit überschaubarem Inventar und stets zu wenig Munition im Gepäck stellt ihr euch schlurfenden Zombies und rätselt euch durch die unterschiedlichen Bereiche des Anwesens. Im HD-Remake sieht das dank hochauflösender Texturen noch besser aus als auf dem Gamecube. Allerdings sind nicht alle Gebiete des Spiels gleichermaßen hübsch aufpoliert worden. Mit der klassischen, sogenannten Tank-Steuerung müsst ihr euch nicht abermals herumschlagen, ihr wählt einfach das modernisierte Kontrollschema. Mit diesem verlieren die Untoten ein wenig ihren Schrecken, da es jetzt einfacher ist, ihnen zu entkommen – vor allem, wenn man die neue Steuerung mit der Option kombiniert, in einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad zu spielen. Die atmosphärische Mischung aus Grusel, Puzzles und nervenaufreibenden Kämpfen funktioniert trotz der für moderne Verhältnisse oft albernen Inszenierung der Story sehr gut, und wer auf unheimliche Spiele steht, sollte Resident Evil unbedingt erlebt haben.

Katharina Pache

Wo sind die Kollegen hin? Anders als in Resident Evil Zero seid ihr im ersten Spiel der Reihe die meiste Zeit als Chris oder Jill auf euch allein gestellt.

MEINUNG
Katharina Pache

„Nicht mehr so bahnbrechend wie früher, aber immer noch ein gutes Horror-Spiel."

Die Gamecube-Fassung damals hat mich schlichtweg umgehauen – sah das toll aus! Und nicht nur die Optik war klasse, Resident Evil bot auch inhaltlich und spielerisch viele Gründe, es zu lieben. Heute wirken viele Details nicht mehr zeitgemäß, die Ladezeiten bei Türen etwa oder das begrenzte Inventar, aber die Spieleindustrie entwickelt sich eben stetig weiter und der Geschmack des Publikums ändert sich. Dass das Remake von Resident Evil 2 Anfang des Jahres (leider nicht auf der Switch) so begeistert angenommen wurde, zeigt aber, dass nach wie vor Interesse besteht an gruseligen Spielen, die nicht nur auf Schlachtplatten, literweise Pixelblut und groteske Monster setzen, sondern auch die grauen Zellen bemühen. Ich finde, dass jeder, der auch nur ein bisschen Interesse an Horror hat, das erste Resident Evil erlebt haben sollte, war es doch Inspiration für viele andere Titel und legte den Grundstein für eine immer noch erfolgreiche Videospielreihe. Allerdings gibt es wohl wenige, die noch keinen Kontakt zum Titel hatten, schließlich ist er inzwischen auf so ziemlich jeder Plattform erschienen – nun auch auf der Switch!

Infos

Termin:	21. Mai 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Preis:	29,99 Euro

Pro & Contra

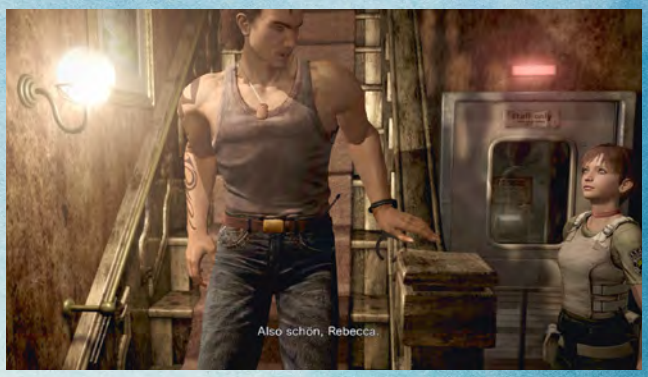
- ✚ Liebevolles Remake
- ✚ Tolle Kombination aus Rätseln und Action
- ✚ Bedrohliche Atmosphäre
- ✚ Schöne Licht- und Schatteneffekte
- ✚ Moderne Steuerungsalternative
- ➖ Keine neuen Inhalte
- ➖ Nicht alle Objekte und Umgebungen sind gleichermaßen hoch aufgelöst

Wertung

8/10

„Resident Evil ist vollkommen zu Recht ein Klassiker der Horror-Spielgeschichte."

Die Zombies sind ein wenig unscharf – das liegt an der niedrigen Auflösung der Zwischensequenzen. Die Spielgrafik an sich ist hübscher.



Rebecca und Billy schließen sich aus Not zusammen: Gemeinsam haben sie bessere Chancen, die Angriffe der Untoten (und anderer Mutanten) zu überleben.

MEINUNG
Katharina Pache

„Ich habe sehr gute Gamecube-Erinnerungen an das Horror-Adventure."

Resident Evil Zero hat mir auf dem Gamecube gut gefallen, denn ich hatte gerade erst den fantastischen Vorgänger verschlungen. Auch damals war ich vom Inventarsystem genervt, aber heute (auch, weil ich Spiele inzwischen berufsbedingt mit etwas anderen Augen sehe) fallen mir weitere Problemchen auf. Zum einen ist es weniger unheimlich, wenn man im Team anstatt alleine zombieverseuchte Gebiete erforscht, selbst, wenn mich nur eine KI begleitet. Zum anderen kommt die Geschichte nur langsam in die Gänge. Davon abgesehen punktet der Titel aber mit klassischer Serienkost, also einer Mischung aus Rätseln und Kämpfen. Das Koop-System funktionierte damals wie heute gut, mit einem Knopfdruck wechselt man zwischen den beiden Protagonisten und gibt einfache Befehle. Noch ein Wort der Warnung, wenn ihr mit dem Gedanken spielt, die nordamerikanische Origins Collection zu importieren, um eine physische Version von Resident Evil und Resident Evil Zero abzugreifen: Nur Resident Evil Zero ist als Cartridge enthalten, für Resident Evil erhaltet ihr lediglich einen Download-Code!

Infos

Termin:	21. Mai 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Preis:	29,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spanneder Survival-Horror der klassischen Machart
- ✚ Figuren haben unterschiedliche Eigenschaften
- ✚ Durch Charakterwechsel neue Rätselarten
- ✚ Sehr schön überarbeitete Optik
- ✚ Mit Wesker-Modus
- ✚ Neue Steuerung
- ➖ Die KI hat manchmal Probleme
- ➖ Nerviges Inventar-Management

Wertung

„Zero spielt nicht in der Königsklasse, ist aber dennoch ein gutes Horror-Game."

8/10

RESIDENT EVIL ZERO

Action-Adventure Die Vorgeschichte zum Ausflug ins Herrenhaus setzte auf zwei Hauptcharaktere, erreicht aber nicht ganz die Klasse des bahnbrechenden Vorgängers.

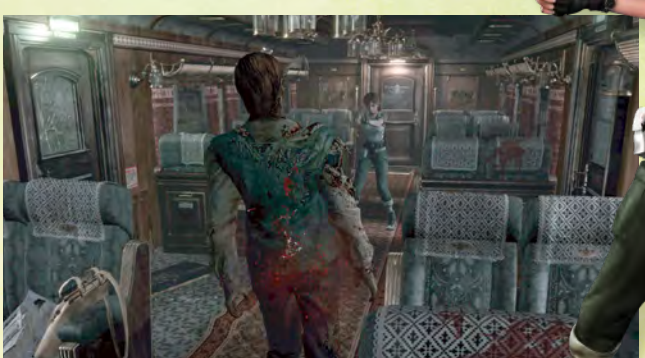
Nur als Download erhältlich!

Billy und Rebecca sind Partner wider Willen: Der Sträfling und die Polizistin müssen zusammenarbeiten, wenn sie der Bedrohung durch die Untoten lebendig entgehen wollen. Anders als in Resident Evil seid ihr in Zero, einem Prequel, oft gemeinsam unterwegs. Die KI übernimmt dabei die Steuerung des Partners, wenn auch nicht immer vorbildlich. Rebecca hat ein Talent für das Kräutermischen, Billy hält mehr aus und ist stärker – so ergänzt sich das Duo.

Tschüss Kiste, hallo Wesker!

Auch sonst bricht Resident Evil Zero mit der Tradition: Es gibt zum Beispiel keine Item-Kisten, stattdessen schleppt ihr alles in eurem (beschränkten) Inventar herum – ihr könnt zwar Objekte fallen und liegen lassen, aber wenn ihr später etwas davon braucht, müsst ihr wohl oder übel zurückmarschieren. Inhaltlich liefert die Neuauflage von Zero mit dem Wesker-Modus einen Bonus: Sobald ihr das Abenteuer abgeschlossen habt, zieht ihr mit Wesker statt Billy los. Außerdem gibt's zusätzliche Kostüme. Davon abgesehen wurde die Optik für das Remaster aufpoliert: Resident Evil Zero macht eine gute Figur, unter anderem, weil Capcom die Modelle manuell einer Frischzellenkur unterzog, anstatt einfach einen HD-Filter über das Originalmaterial zu legen. Wer möchte, gibt sich mit dem angestaubten, alten Steuerungsschema der Nostalgie hin, wahlweise nutzt ihr eine moderne Variante der Kontrolle, allerdings ohne die Möglichkeit, die Knopfbelegung selbst zu bestimmen. Im Vergleich zu der Ausgabe für die anderen Konsolen fallen die etwas längeren Ladezeiten auf, sowohl im TV-, als auch im Handheld-Betrieb läuft Resident Evil Zero ansonsten meist flüssig. Eine deutsche Vertonung wurde nicht aufgenommen, ihr hört also wie früher die englischen Stimmen. Auch wenn Zero der Gruselatmosphäre des Vorgängers nicht ganz das Wasser reichen kann, sollten Fans der Serie den Titel nicht unterschätzen – nun bietet sich eine Gelegenheit, ihn nachzuholen.

Katharina Pache



Resident Evil Zero war damals und ist auch heute noch ein wenig schöner als der kultige Vorgänger Resident Evil.

Die Gegner sind keine hirntoten Zombies, wie ihr sie aus den beiden anderen Spielen kennt, sie verrichten sogar Feldarbeit und gehen ihrem Tagesgeschäft nach.

Durch die träge Bewegung des Helden und das Stillstehen beim Schießen kocht schnell Panik hoch – vor allem, wenn mehrere Feinde angreifen.

RESIDENT EVIL 4

Action Resident Evil 4 ist vieles: ein Meilenstein der Spielegeschichte, ein Wendepunkt der Serie und nicht zuletzt ein aufregendes Action-Spiel mit packender Atmosphäre.

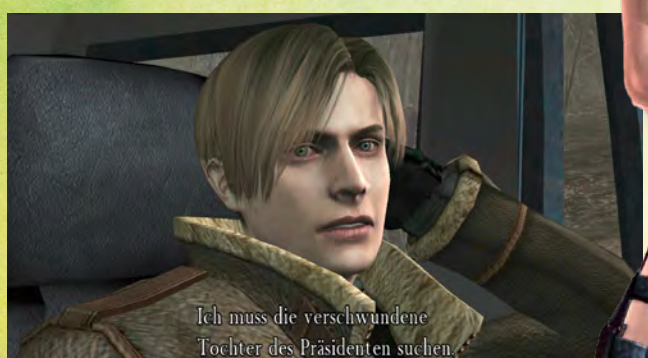
Nur als Download erhältlich!

Leon S. Kennedy ist der Held in Resident Evil 4 und ähnlich wie seine Kameraden Jill, Chris und Co. aus Resident Evil sowie Resident Evil Zero muss er sich vor hungrigen Zombiehorden in Acht nehmen. Allerdings markiert der vierte Teil eine wichtige Zäsur innerhalb der Serie – statt fester Kameraperspektiven dreht ihr die Linse nun nach euren Wünschen und obschon ihr immer noch diverse Rätsel lösen müsst, geht es deutlich actionreicher und brutaler zur Sache als damals im Herrenhaus.

„Schönere" Zombies

Die Verschönerungen fallen ähnlich aus wie in den anderen beiden getesteten Titeln: Die Umgebungen sind schärfer, das Spiel läuft (meistens) flüssig mit 60 Frames und das Bild wird im Format 16:9 (anstatt in 4:3 wie auf dem Gamecube) dargestellt. Tatsächlich basiert die Fassung für die Switch nicht auf der Wii-Umsetzung des Spiels, sondern auf der aktuelleren Version für PS4 und Xbox One. Deshalb fehlt jedoch die optionale Bewegungssteuerung, die damals implementiert wurde und welche auch auf der Switch mit den Joy-Cons funktionieren dürfte. Während Resident Evil Zero und Resident Evil sich durch die alternative Steuerungsmethode zur Tank-Kontrolle nicht mehr so altbacken anfühlen, hat sich bei Resident Evil 4 am behäbigen Spielgefühl weniger geändert: Wenn Leon schießt, kann er sich nicht bewegen, allgemein ist er sehr schwerfällig auf den Beinen. Das ist zunächst gewöhnungsbedürftig, aber wenn man sich mit der sperrigen Art der Fortbewegung arrangiert hat, macht Resident Evil 4 auch heute noch mit seiner spannenden Story, der unheimlichen Atmosphäre und den intensiven Schussgefechten Freude. Die Quick-Time-Events fühlen sich inzwischen sogar fast wieder frisch an, nachdem dieses Spieldesign-Element in den letzten Jahren vollkommen aus der Mode geraten ist. Von allen drei Titeln, die nun als Download auf der Switch erhältlich sind, ist Resident Evil 4 das, welches am modernsten wirkt. Genau wie der erste Teil überzeugt das Spiel vielleicht nicht mehr genauso wie damals, es muss sich aber auch nicht verstecken.

Katharina Pache



Leon muss die entführte Tochter des Präsidenten retten, die in Europa festgehalten wird. Resident Evil 4 spielt in einem ländlichen Bereich von Spanien.

MEINUNG
Katharina Pache

„Die nächste Entwicklungsstufe von Resident Evil ist auch heute noch spaßig."

Ist das noch Resident Evil? Ich war damals zunächst skeptisch, aber bald fasziniert von dieser frischen Resi-Erfahrung mit einer anderen Art Zombie und einem frischen Setting. Bis heute allerdings nervt mich die Präsidententochter Ashley, die man in regelmäßigen Abständen beschützen und retten muss. Aber sei's drum: Als Ausgleich bietet Resident Evil 4 intensive Bosskämpfe und wirklich gelungenes Level-Design. Nachdem das Spiel so gut ankam, schlug die Serie zwar eine Richtung ein, die mir nicht mehr so gefallen hat, aber einen Vorwurf kann ich Resi 4 deswegen nicht machen. Inzwischen wendet sich Capcom ja wieder zurück zu den Wurzeln, und das mit Erfolg, wie die Verkaufszahlen des Remakes von Resident Evil 2 beweisen. Das ging häufiger über die Ladentheken als Resident Evil 7, und selbst das orientierte sich ja schon mehr an den „alten" Teilen als am ungeliebten Duo Resident Evil 5 und Resident Evil 6. Ich habe es schon oft innerhalb dieser vier Seiten geschrieben, aber ich muss mich wiederholen: Wer diesen Titel noch nie gespielt hat, sollte die Gelegenheit zum Nachholen umgehend nutzen.

Infos

Termin:	21. Mai 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Preis:	29,99 Euro

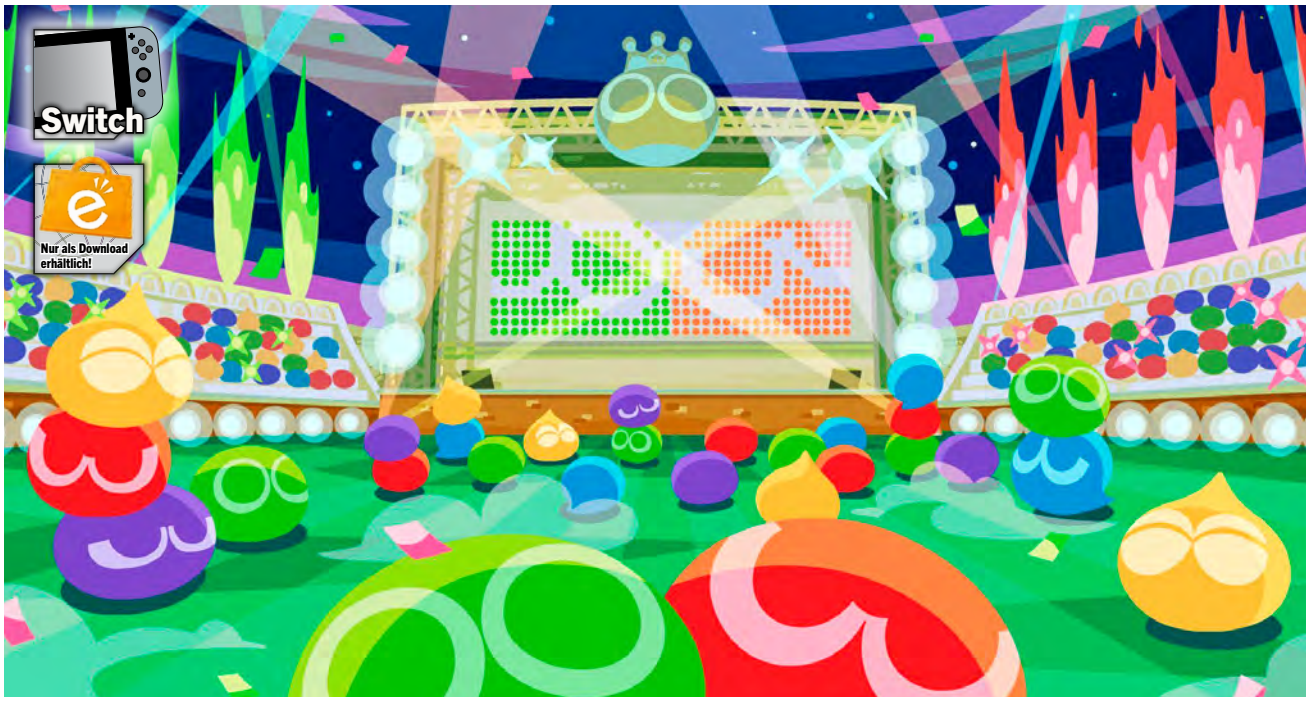
Pro & Contra

- ✚ Trotz Action-Fokus nie eintönig
- ✚ Spannende Story und interessantes Setting
- ✚ Schärfere Optik
- ✚ Stimmungsvolle Musikuntermalung
- ✚ Tolle Bosskämpfe
- ✚ Mit etwa 18 Stunden ordentlicher Umfang
- ➖ Bewegungssteuerung fehlt
- ➖ Träge Kontrolle

Wertung

8/10

„Mehr Action, aber immer noch viel Spannung: Ein intensives Horror-Game."



PUYO PUYO CHAMPIONS

Geschicklichkeit Puyo Puyo Champions konzentriert sich auf seine Multiplayer-Stärken und verzichtet zugunsten dessen auf Neuerungen. Gutes Konzept oder langweilig?

Es ist schwierig, über Puyo Puyo zu sprechen, ohne Tetris zu erwähnen. Die Spiele ähneln sich in ihren Grundprinzipien sehr, zudem ist das russische Klötzchenspiel fast jedem bekannt, zumindest aber nahezu jedem Gamer. Puyo Puyo lässt sich daher kaum besser beschreiben als im Vergleich mit Tetris. Kein Wunder daher auch, dass 2014 sogar ein Crossover beider Serien namens Puyo Puyo Tetris erschien, in dem die Welten von Puyo Puyo und Tetris miteinander verschmolzen. Ein großer Unterschied jedoch liegt darin, dass Puyo Puyo stets ein Duell gegen einen Gegner ist. Im Gegensatz zu Tetris (Ablegern wie Tetris 99 zum Trotz), das in erster Linie ein Spiel gegen das System und die endlose Reihe verschiedener Klötzchen ist. Auf dieser Grundlage baut Puyo Puyo Champions auf, denn das nur rund zehn Euro teure Game stellt den Multiplayer in den Fokus – sowohl lokal an einer Konsole als auch online gegen bis zu drei Mitspieler auf der ganzen Welt.

Dr. Mario mal anders

Weil Puyo Puyo Champions eine Art Multiplayer-Best-of darstellt, gibt es im Grunde keine wirklich neuen Inhalte oder Ideen. Das ist zu verkraften, weil der Titel dafür zum schmalen Preis ein spaßiges Paket für Mehrspieler-Fans schnürt. Ihr könnt, wie von der Serie gewohnt, jede Menge Regeln selbst festlegen und aus über 20 verschiedenen Spielfiguren mit spezifischen Stärken wählen. Die inhaltliche Basis bilden dabei die beiden Puyo-Klassiker Puyo Puyo 2 von 1994 sowie Puyo Puyo Fever von 2003. Heißt: Wie auch bei Tetris gibt euch das Spiel unentwegt neue Puyos in verschiedenen Farben (und teils auch Formen) vor, die langsam von oben nach unten fallen. Die Puyos ordnet ihr in sinnvoller Weise an, sodass sie sich nicht bis zum oberen Ende des Spielfeldes stapeln. Dazu kombiniert ihr mindestens vier Puyos der gleichen Farbe miteinander. Auf diese Weise haltet ihr euer eigenes Spielfeld sauber und schickt zugleich eurem Widersacher

Die bunten Puyos mit den Glupschaugen verschwinden, sobald ihr vier von ihnen miteinander verbindet – ein ähnliches Spielprinzip wie bei Dr. Mario also.

Online bekommt ihr in erster Linie diesen Bildschirm zu Gesicht: den Wartemodus. Leider ist nämlich in diesem Modus kaum etwas los.

Schafft ihr es, länger durchzuhalten als euer Widersacher, gewinnt ihr das Match. Dazu sind schnelle Reaktion und kluges Kombinieren nötig.

Puyo Puyo Champions bietet eine ziemlich große Auswahl unterschiedlicher Spielfiguren mit je verschiedenen Fähigkeiten.

graue Puyos, welche die Kettenbildung unterbrechen und erst einmal durch zerplatzende Ketten in der Nähe wieder entfernt werden müssen.

Ein Häppchen zwischendurch

Wer mag, stürzt sich direkt vom Startbildschirm aus in eine schnelle Runde Puyo Puyo 2 oder Puyo Puyo Fever, für die ihr keinerlei Regeln oder Figuren selbst festlegen müsst und wo ihr euch gegen einen KI-Gegner beweist. In erster Linie also eine schnelle Runde für zwischendurch. Wenn ihr hingegen ins Hauptmenü wechselt, habt ihr noch weitere Auswahl. Auch hier besteht die Möglichkeit, alleine gegen computergesteuerte Widersacher ins Duell zu ziehen. Nun legt ihr aber im Detail die Regeln wie Rundenzahl, Handicap und mehr fest. Beim lokalen Multiplayer erwartet euch das Gleiche, nur eben mit maximal vier menschlichen Spielern vor der gleichen Konsole.

Online herrscht die Leere

Der Online-Modus bietet alle Singleplayer- sowie lokalen Multiplayer-Möglichkeiten auch im Netz gegen Puyo-Puyo-Champions-Spieler auf der ganzen Welt. Neben dem freien Spiel mit eigens gewählten Regeln beweist ihr euch hier in der Puyo-Puyo-Liga, ladet die Aufzeichnungen eurer eigenen Matches hoch und teilt sie oder bewundert die Duelle anderer Spieler. Jedoch hat der Online-Modus ein gewaltiges Problem: Es herrscht leider gähnende Leere. So war es uns beispielsweise nicht möglich, kurz nach Release von Puyo Puyo Champions, nachmittags auch nur einen einzigen Online-Spieler in der Liga zu finden. Hinsichtlich Online-Matches solltet ihr euch daher eher auf das Erstellen eigener Räume und Duelle mit euren Freunden verlassen als auf zufällige Mitspieler. Den eigentlichen Spielspaß mindert das aber nicht, es sei denn, ihr seid explizit scharf auf Online-Ränge, -Turniere und Co. In diesem Fall überlegt ihr euch den Kauf des Spiels lieber zweimal.

Spielspaß-Quickie

Alles sauber läuft bei Puyo Puyo Champions dafür auf der technischen Seite. Das Spiel schaut hübsch aus, die Grafik ist knackig, die Bildwiederholrate hoch und konstant, die Musik sicher nicht für jeden Geschmack gemacht, aber sie passt zum Spiel. Puyo Puyo Champions kann man wohl am besten als bunt, laut und sehr japanisch beziehungsweise asiatisch bezeichnen. Die Steuerung ist super simpel und präzise. Scheitert ihr bei Puyo Puyo Champions, dann wirklich nur aufgrund fehlender Skills. Diese müsst ihr entweder mitbringen oder euch schnell aneignen, sonst wird es durchaus frustrierend. Denn schon die computergesteuerten Gegner sind ziemlich herausfordernd, von wirklich guten Turnier-Spielern online ganz zu schweigen. Sofern ihr mal einen antrefft.

Johannes Gehrling

Mit den grauen Puyos, die eure Ketten blockieren, kann euch der Widersacher einen nervigen Strich durch die Rechnung machen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Hübsch und im Grunde simpel, aber auch herausfordernd bis oftmals frustrierend“

Ich bin weder der größte Tetris-Nerd noch besessen von Puyo Puyo. Den Game-Boy-Klassiker habe ich vor allem früher in Abwandlungen mit Pokémon oder Mario hin und wieder gerne gespielt, mit dem asiatischen Pendant hatte ich zuletzt vor rund zwei Jahren in Form von Puyo Puyo Tetris für die Switch Kontakt. Macht schon Spaß, frustriert mich aber oft. In erster Linie, wenn ich bei Puyo Puyo selbst im Duell gegen die CPU-Gegner einfach nur kläglich versage. Und das, obwohl ich mir wirklich Mühe gebe, die Spielmechanik grundsätzlich beherrsche und es immer und immer wieder versuche! Ich bin wohl einfach nicht für diese Art von Spiel gemacht. Muss ich aber auch nicht, denn für Geschicklichkeits- und Puzzle-Fans hat Puyo Puyo Champions für den schmalen Preis von gerade einmal etwa zehn Euro wirklich viel zu bieten und an der knuffigen Optik sieht man sich so schnell auch nicht satt.

Infos

Termin:	07. Mai 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Preis:	9,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Puyo Puyo macht einfach Spaß!
- ✚ Einstieg ins Spiel gelingt flott
- ✚ Viele Auswahlmöglichkeiten
- ✚ Toll für eine schnelle Runde
- ✚ Technisch einwandfrei und hübsch
- ➖ Hoher Anspruch
- ➖ Teils frustrierend
- ➖ Keine Neuerungen zu bisherigen Teilen der Serie

Wertung

7/10

„Puzzlespaß abseits von Tetris, für zwischendurch und zum schmalen Preis.“

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

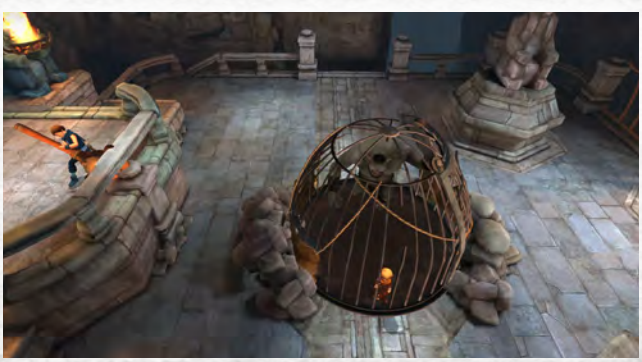
Action-Adventure Ein Meisterwerk der Erzählkunst in Videospielen – nun auch für Nintendo Switch!

Im Jahr 2013 versetzte ein kleines Spiel sowohl Zocker als auch Fachpresse in Staunen. Während die Starbreeze Studios aus Uppsala in Schweden mit der Riddick-Reihe sonst eigentlich eher düstere Action- und Shooter-Kost ablieferten, überraschten sie mit dem wunderbar erzählten Adventure Brothers: A Tale of Two Sons. Der Titel überraschte mit einer unglaublich emotionalen Geschichte zweier Brüder, die sich nach dem Tod ihrer Mutter auf eine Reise durch eine Fantasy-Welt begeben, um ein Heilmittel für ihren erkrankten Vater zu finden. Brothers war dramatisch, tragisch, melancholisch, aber auch wunderschön sowie teilweise gar leichtherzig und erzählte seine mitreißende Geschichte besser als die meisten großen Triple-A-Games. Der Titel war tatsächlich ein kleines Meisterwerk der Erzählung in Videospielen und nachdem wir nun die Neuauflage für die Switch gespielt haben, können wir sagen, dass der Titel auch nach sechs Jahren nichts von seiner Finesse, seinem Feingefühl und seiner Faszination verloren hat.

Alleine, aber zu zweit

Die ursprünglichen Versionen von Brothers für PC, PS3 und Xbox 360 waren reine Singleplayer-Spiele, obwohl man zeitgleich beide Brüder steuern muss. Für die Switch-Umsetzung wurde nun ein lokaler Koop-Modus für zwei Spieler eingebaut. Wir raten dennoch dazu, das Abenteuer alleine zu erleben, da der Kniff bei den zahlreichen Rätseln eben ist, um die Ecke denken zu müssen, um gleichzeitig beide namenlosen Spielfiguren zu kontrollieren. Zudem würdet ihr aufgrund der notwendigen Absprachen mit einem Koop-Partner wohl viel von der emotionalen Tiefe der Erzählung verpassen. Haltet ihr euch an unseren Rat, steuert ihr den größeren der beiden Brüder mit dem linken Analogstick und den kleineren Bruder mit dem rechten Stick. Mit R und L dreht ihr die Kamera und ZL sowie ZR sind

Die Steuerung ist anfangs gewöhnungsbedürftig, geht aber bald in Fleisch und Blut über. Dennoch zwingen euch einige Passagen immer wieder zum Umdenken.



Ab und an erwarten euch sogar kleinere Bosskämpfe. Hier müsst ihr dann ein gutes Timing beweisen und die Fähigkeiten der beiden Brüder geschickt nutzen.

die Aktionstasten für den jeweiligen Bruder. So haltet ihr euch an Vorsprüngen fest, greift benötigte Objekte oder schwenkt eine Fackel, um Wölfe von euch fernzuhalten. Die Steuerung ist anfangs gewöhnungsbedürftig, da es gegen das gewohnte Verständnis von modernen Games geht, die beiden Brüder unabhängig voneinander zu steuern und an verschiedenen Orten zu positionieren, um ein Rätsel zu lösen, doch nach kurzer Zeit geht die Bedienung in Fleisch und Blut über. Das von Umgebungsrätseln dominierte Gameplay hat zudem eine flache Lernkurve. Zu Beginn müsst ihr die Brüder nicht sonderlich weit entfernt voneinander ausrichten und auch die Geschicklichkeitseinlagen sind relativ simpel. Später kommt es dann immer mehr auf die Beherrschung der Steuerung und aufs Timing an. So klettert ihr beispielsweise mit beiden Figuren gleichzeitig einen Turm hinauf; die Brüder haben sich aneinander mit einem Seil befestigt, allerdings hat nicht jeder Bruder einen Haltepunkt. Also muss einer loslassen und sich mit dem Seil zu einem weiteren Punkt hinüberschwingen. Das hört sich simpel an, doch wenn der kleine Bruder beispielsweise links an einem Vorsprung hängt, ihr diesen mit ZR festhalten müsst, damit rechts der Bruder mit ZL loslässt, um zu schwingen, dann wird eure Koordination ganz schön auf die Probe gestellt.

Zusammenarbeit ist Trumpf

Überhaupt müssen die Brüder immer zusammenarbeiten und dafür auch ihre verschiedenen Fähigkeiten nutzen. So ist der große Bruder stärker und kann schwere Hebel betätigen, während der jüngere Bruder klein und schmal genug ist, um sich durch Gitterstäbe zu pressen. So lockt der Kurze beispielsweise einen fiesen Troll in einen Käfig, während man mit dem älteren Bruder zeitgleich einen Hebel betätigt, der die Tür verschließt, sodass der Troll so nicht mehr entkommen kann. Neben den Umgebungsrätseln und den eben erwähnten, immer mal wieder eingestreuten kleinen Bosskämpfen bemüht sich das Spiel aber auch sonst um Abwechslung. So gleitet ihr beispielsweise mit einem Segelflieger durch die Lüfte, erklimmt auf dem Rücken von Ziegen die Spitze eines Berges oder rudert in einem Boot an übermütigen Walen vorbei. Auch die verschiedenen Gebiete sind super abwechslungsreich. Mal seid ihr in einer Höhle unterwegs, mal in einem malerischen Wäldchen, mal durchschreitet ihr ein Tal voller toter Riesen. Sowohl hinsichtlich der Erzählung als auch bei der Gestaltung der Spielwelt gelingt Brothers eine wunderbare Balance zwischen Licht und Dunkelheit, zwischen Tragik und Komik. Die beiden Brüder erleben teil schlimme Dinge während ihres Abenteuers, doch leichtherzige Momente sorgen immer wieder für Charakterbindung. Dies ist noch bemerkenswerter, wenn man bedenkt, dass es weder Untertitel noch eine verständliche Sprachausgabe gibt, da sich die Figuren in einer Fantasiesprache unterhalten. Dennoch versteht man genau die Motivation der Charaktere und den Ablauf der wunderschönen, teils herzzerreißenden Geschichte. Das ist ganz, ganz großes Gefühlskino. Da fällt es auch nicht weiter ins Gewicht, dass die Grafik von Brothers: A Tale of Two Sons mittlerweile ziemlich angestaubt ist. Klar, fallen einem die zahlreichen Matschtexturen auf, aber dafür findet man eben bei der Gestaltung der Spielwelt und der Erzählung ganz viel Liebe zum Detail, sodass die insgesamt drei bis vier Spielstunden zwar wie im Flug vergehen, man aber danach noch sehr lange über dieses Klassespiel nachdenkt.

Das Gameplay wird immer wieder aufgelockert und bleibt so abwechslungsreich. Hier gleitet das Bruderpaar zum Beispiel durch die Lüfte.

Die Grafik mag etwas angestaubt sein, doch die Areale sind dennoch allesamt toll und kreativ gestaltet.

Christian Dörre

MEINUNG
Christian Dörre

„Trotz angestaubter Grafik auch auf der Switch ein kleines Meisterwerk!“

Ich habe Brothers bereits damals auf der PS3 gespielt und geliebt. Seit mittlerweile sechs Jahren dachte ich also immer wieder mit wohligen Erinnerungen an dieses tolle Spiel zurück. Beim Test der Switch-Fassung war ich daher sogar ein wenig skeptisch: Macht das Gameplay auch heute noch Spaß? Kann die Geschichte mich noch mal so mitnehmen? Mache ich mir vielleicht meine Erinnerungen an das Spiel kaputt, weil es gar nicht so großartig ist, wie ich es im Kopf hatte? Nein! Brothers: A Tale of Two Sons hat auch nach sechs Jahren nichts von seinem Zauber verloren. Klar, die Grafik ist ziemlich angestaubt, doch die Erzählung ist so unglaublich packend, dramatisch, warmherzig, tragisch, intensiv und einfach wunderschön, dass ich die Mängel bei der Optik ausblenden kann. Das Gameplay macht zwar Spaß, ist trotz seiner Limitierungen abwechslungsreich und teils sogar recht kreativ, doch auch das ist fast nebensächlich. Brothers betrachte ich weniger als Spiel, sondern vielmehr als ein Erlebnis, bei dem man sich in die toll gestaltete Welt fallen lässt. Wer Geschichten in Videospielen zu schätzen weiß, muss Brothers gespielt haben.

Infos

Termin:	28. Mai 2019
Sprache/Text:	Kauderwelsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Starbreeze Studios
Entwickler:	Starbreeze Studios
Preis:	14,99 Euro

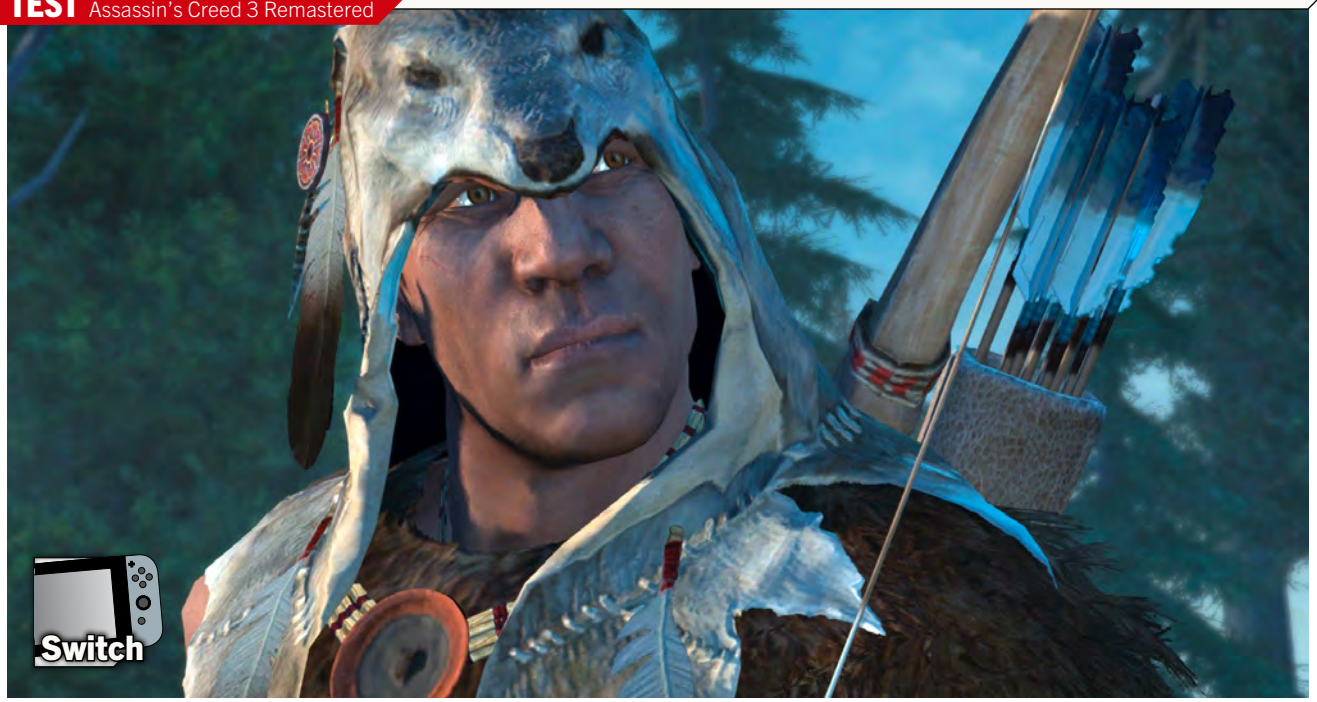
Pro & Contra

- ✚ Spaßiges, ungewöhnliches Gameplay
- ✚ Rührende, wunderschöne Geschichte
- ✚ Kreativ umgesetzte Charakterbindung
- ✚ Abwechslungsreiche, toll gestaltete Gebiete
- ✚ Sehr guter Spielfluss
- ✚ Schöne Musikuntermalung
- ➖ Rätsel sind recht einfach
- ➖ Grafisch mittlerweile arg altbacken

Wertung

9/10

„Ein emotional wuchtiges Abenteuer, das einen nicht mehr loslässt.“



ASSASSIN'S CREED 3 REMASTERED

Action-Adventure Seid ihr bereit, in die Fußstapfen der großen Assassinen zu treten? Mit Assassin's Creed 3 Remastered bringt Ubisoft die Amerikanische Revolution auch auf die Switch.

Assassin's Creed 3 Remastered setzt die Geschichte um Desmond Miles fort, der in der Gegenwart nach den Geheimnissen einer verschollenen, hochentwickelten Kultur sucht. Mithilfe des Animus, einem Gerät, welches in der DNA gespeicherte Erinnerungen abruft, reist ihr in das 18. Jahrhundert. Ihr erhaltet Einblicke in das Leben von zwei Vorfahren von Desmond: der britische Großmeister der Templer, Haytham Kenway, und der junge Halb-Indianer Connor, der zum Assassinen ausgebildet wird. Die Story führt euch durch die Metropolen New York und Boston und lässt euch die Wildnis erkunden.

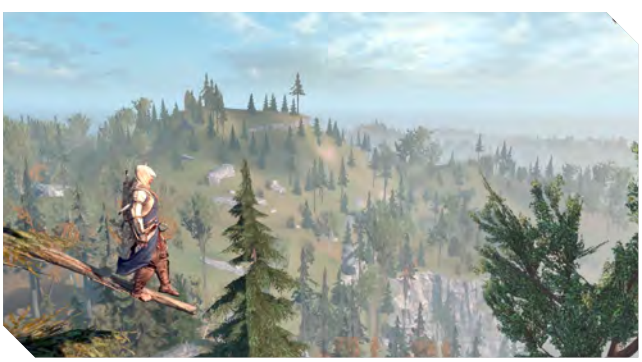
Amerikanische Unabhängigkeitskriege

Ganz in der Tradition von Assassin's Creed treffen im Setting der Amerikanischen Revolution erneut die Templer und Assassinen aufeinander – sowohl politisch als auch in Form des Vater-Sohn-Konfliktes der Protagonisten Haytham und Connor. Wegen traumatischer Kindheitserlebnisse entschließt sich Connor, Assassine zu werden, seinen Stamm vor den Angriffen der Kolonisten zu schützen und den nordamerikanischen Templerorden zu zerschlagen. In der Jagd auf die Strippenzieher des Templerordens geratet ihr in die Streitigkeiten zwischen Patrioten und Briten und lernt interessante Persönlichkeiten wie George Washington, Benjamin Franklin oder auch Thomas Jefferson kennen. Connors innere Konflikte sind nachvollziehbar und spannend, außerdem bietet das Spiel Einblicke in die amerikanische Geschichte und schließt die Gegenwartsstory um Desmond Miles ab.

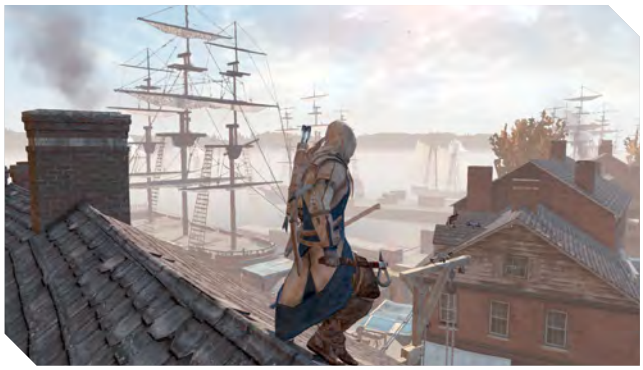
Dem Original treu

Das Gameplay ist in der Remastered-Version größtenteils identisch zur Originalfassung.

In Assassin's Creed 3 übernehmt ihr als Connor gelegentlich das Steuer eines Schiffes. Auf hoher See könnt ihr euch sogar Seeschlachten liefern!



In der Wildnis wird am deutlichsten, dass weit entfernte Texturen erst nachgeladen werden. Aus der Nähe sieht alles deutlich besser und detaillierter aus.



Connor ist in den Städten Boston und New York unterwegs. Durch seine Parkour-Fähigkeiten ist es für ihn kein Problem, Dächer zu erklimmen.

Das Kontern ist ein wichtiger Bestandteil des Kampfsystems. Wildes Herumprügeln führt nicht zum Erfolg, vor allem, wenn ihr gegen Bosse oder Elite-Gegner antretet.

Ihr begleitet Connor bei seinem Training durch einen pensionierten Assassinen und lernt dabei bekannte Mechaniken des Action-Adventures kennen: den Umgang mit der versteckten Klinge und Parkour, ein Mix aus Klettern und Sprinten. Das Kampfsystem hält zudem Lektionen im Kontern und Entwaffnen bereit. Eure Missionen folgen stets den gleichen Mustern: Ziele verfolgen, belauschen und unentdeckt beseitigen. Abwechslung bieten vor allem die optionalen Herausforderungen.

Gameplay-Anpassungen

Für die Remastered-Version hat Ubisoft einige sinnvolle Anpassungen vorgenommen. Auf der Mini-Map wird euch die Blickrichtung von vorbeilaufenden Wachen angezeigt, sowie Orte, an denen ihr untertauchen könnt. Eure Sammlung ergänzt ihr durch weitere herstellbare Waffen. Große Veränderungen gibt es bei den Stealth-Features: Ihr könnt euch in Büschen verstecken und von dort Wachen per Pfiff herbeilocken. Außerdem vollzieht ihr jetzt mit allen Waffen doppelte Hinrichtungen. Für die Switch wurde zusätzlich das HUD für den Touchscreen optimiert. Per Berührung ruft ihr die Karte auf, zoomt und markiert Ziele. Neu ist die Bewegungssteuerung für Fernwaffen – eher eine Spielerei denn eine nützliche Ergänzung. Insgesamt bereichern die vollmundig angekündigten Switch-Optimierungen das Spiel kaum.

Grafik-Verbesserungen, alte Schwächen

Grafisch macht die Remastered-Version eine ordentliche Figur. Ein Teil der Texturen und Charaktermodelle wurden durch hochauflösendere Varianten ersetzt, die im Vergleich zum Original besser aussehen. Neue physikbasierte Lichteffekte sorgen für mehr Realismus. Die Umgebungen wirken lebendiger, was vor allem den Städten und dem Grenzland zugute kommt. Wie im Original finden sich aber einige alte Grafik-Bugs, zum Beispiel hereinploppende Objekte. Hier wurde nicht nachgebessert. Im Vergleich zum 4K-Remaster für die PS4 Pro kann die Switch nicht mithalten. Die Nintendo-Konsole kommt im Handheld-Modus auf eine Auflösung von 720p. Wegen der komprimierten Audiospur ertönt nach Zwischensequenzen oft eine Art Knacken, das nach wenigen Sekunden wieder verschwindet. Positiv ist, dass in der Remastered-Version sowohl alle DLCs zu Assassin's Creed 3 als auch die Remastered-Version von Assassin's Creed 3: Liberation enthalten sind. Dadurch ergibt sich ein insgesamt gutes Gesamtpaket, das mehr als 100 Stunden Spielzeit bietet.

Nadine Krämer

ASSASSIN'S CREED 3: LIBERATION

Zusätzlich zum Hauptspiel liefert euch Assassin's Creed 3 Remastered eine verbesserte Fassung von Assassin's Creed 3: Liberation. Das Setting beider Spiele ähnelt sich, doch Avelines Abenteuer kommt nicht an das von Connor heran.

Mit in Assassin's Creed 3 Remastered enthalten ist die überarbeitete Version von Assassin's Creed 3: Liberation, ursprünglich für die PS Vita erschienen. Als Aveline de Grandpré erkundet ihr, ebenfalls im Setting des kolonialen Amerikas, die Stadt New Orleans. Als junge Assassinin versucht ihr, das politische Treiben der Templer in New Orleans aufzuhalten und befreit Sklaven. Neben den bekannten Mechaniken erwartet euch ein neuartiges Ausrüstungssystem: In Umkleidekabinen wechselt Aveline zwischen drei Kleidungssets, die ihr verschiedene Fähigkeiten verleihen. Eine gute Idee, aber in der Praxis lenkt die Klamottenwechselei unnötig ab. Trotz der interessanten Thematik ist die Handlung des ehemaligen Vita-Spiels weniger spannend als die von Assassin's Creed 3. Auch Liberation bietet Grafik-Verbesserungen durch hochauflösendere Texturen und physikbasierte Lichteffekte, das Spiel sieht aber dennoch schlechter aus als Assassin's Creed 3 Remastered.

MEINUNG
Nadine Krämer

„Gutes Spiel, aber die Möglichkeiten der Switch bleiben größtenteils ungenutzt."

Als Fan von Assassin's Creed habe ich mich natürlich über den Port für die Switch gefreut. Die Grafikverbesserungen und hochauflösenderen Texturen verleihen der Spielwelt sattere Farben und einen neuen Glanz. Die fesselnde Geschichte um Connor und Desmond kann ich jetzt auch problemlos überall mit hinnehmen, was ich als großes Plus empfinde. Die Gameplay-Anpassungen bringen zudem frischen Wind in das sieben Jahre alte Spiel. Schade finde ich, dass alte Macken auch in der Remastered-Version nicht behoben worden sind und das Potenzial der Switch nicht vollständig genutzt worden ist. Zum Beispiel wird die HD-Rumble-Funktion der Joy-Cons nicht in vollem Umfang einbezogen. Das Minispiel beim Schlösserknacken hätte ich mir damit gut vorstellen können! Dass man die Karte nun antippen kann, ist unnötig, denn im Handheld-Betrieb hat man beide Hände an den Seiten der Konsole. Ärgerlich sind zudem die Audiofehler und die gelegentlichen Framerate-Einbrüche. Dennoch kann sich das Remaster von Assassin's Creed 3 sehen lassen und ich hatte genauso viel Spaß wie mit dem Original.

Infos

Termin:	21. Mai 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Fesselnde Story in interessantem Setting
- ✚ Gameplay-Anpassung an bisherige Teile
- ✚ Alle DLCs und Liberation enthalten
- ✚ Sinnvolle Gameplay-Anpassungen
- ✚ Über 100 Stunden Spielzeit
- ✖ Audio-Probleme
- ✖ Einbrüche der Framerate
- ✖ Alte Bugs immer noch enthalten

Wertung

8/10

„Ein guter und umfangreicher Port für die Switch, der unter alten Schwächen leidet."

SAINTS ROW: THE THIRD

Action Die verrückten Saints treiben endlich auch auf einer Nintendo-Konsole ihr Unwesen. Dennoch ist die Switch-Umsetzung nicht unbedingt ein Grund zur Freude.

Die Polizei hat soeben einen Penis gefasst. Er hat gestanden. Solltet ihr diesen ausgenudelten (lol) Flachwitz lustig finden, könnt ihr euch auch darüber freuen, dass die Genitalien abschießende, Riesendildos schwingende, politisch vollkommen inkorrekte und wunderbar überzogene Action-Reihe Saints Row nun mit einer Neuauflage des dritten Teils endlich ihren Weg auf eine Nintendo-Konsole gefunden hat. Dennoch sollte man nicht voller Vorfreude die Hai-O-Matik-Kanone abfeuern, denn die Switch-Version hat leider mit einigen technischen Macken und Unsauberkeiten zu kämpfen.

Herrlicher Schwachsinn

Falls ihr mit der Saints-Row-Reihe nicht vertraut seid und euch immer noch fragt, was zur Hölle eine Hai-O-Matik ist: Dabei handelt es sich um eine Kanone, mit der man Fischinnereien auf Gegner schießt, was wiederum den Kanalhai anlockt, der dann aus dem Boden bricht und die beschmierten Fieslinge verschlingt. Allein diese Beschreibung einer von vielen abgefahrenen Waffen dürfte deutlich machen, dass sich Saints Row: The Third selbst nicht ernst nimmt und den Spieler mit allerhand wunderbarem Quatsch konfrontiert. Die akkurateste Bezeichnung für Saints Row 3 wäre wohl „Grand Theft Auto auf Drogen“. Genau wie in der GTA-Serie steht euch eine Großstadt als offene Spielwelt zur Verfügung, in der ihr euch frei bewegen, Unsinn machen und actionreiche Missionen annehmen dürft, welche die Handlung weiterspinnen. Ihr seid aber nicht nur irgendein 08/15-Verbrecher, sondern der Chef der berüchtigten Third Street Saints, einer Bande von vollkommen bescheuerten Kriminellen, die durch ihre zahlreichen Eskapaden zu wahren Mainstream-Stars geworden

Das eigentliche Gameplay ist recht repetitiv, doch einige Highlight-Missionen und ganz viel Schwachsinn lockern den Spielablauf immer wieder auf.

Die Spielfigur dürft ihr nicht nur optisch frei gestalten, sondern ihr auch noch eine Zombie-Stimme verpassen, wodurch sie unverständlich knurrt und grunzt.

sind. Das ruft ein neidisches Verbrechersyndikat auf den Plan, das sich den Saints entgegenstellt und diese aus ihrer Heimat Stilwater in die Stadt Steelport verschleppt. Die Saints sind also nicht nur weit entfernt von ihrem Zuhause, sondern müssen sich auch noch mit etlichen feindlichen Gangs rumschlagen, die Steelport unter sich aufgeteilt haben. Aber es wäre doch gelacht, wenn die Saints diesen Pseudo-Ganoven nicht deren Stadt streitig machen könnten.

Action, Spaß, dumme Witze

Um Steelport zu erobern und auch dort die Saints als Marke zu etablieren, müssen natürlich allerhand böse Buben oder vielmehr noch bösere Buben beseitigt werden. So liefert man sich etliche Schießereien und Verfolgungsjagden zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Jedes Vehikel darf gekapert werden, und sollten mal die Kugel ausgehen, verprügelt man die Feinde einfach mit dem sogenannten Penetrator, einem violetten Riesendildo, oder schlägt ihnen zwischen die Beine. Die Fahrphysik sämtlicher Vehikel ist eingängig arcadig und die Schießereien erfordern keinerlei Taktik. Einfach in Bewegung bleiben und draufballern. Hier bietet Saints Row also weniger Spieltiefe als ein GTA oder anderen Genre-Vertretern, doch dafür überrascht der Titel immer wieder mit herrlich absurden Momenten und Ideen. So kann man seine Spielfigur nicht nur selbst gestalten, sondern ihr auch eine Zombie-Stimme verpassen, wodurch sie sich grunzend verständigt. Oder man platzt in eine Versammlung von bösen Lucha-Libre-Wrestlern oder man flüchtet in einer Rikscha aus einem SM-Club oder man nimmt an einer Reality-TV-Show teil oder, oder, oder. Das Gameplay von Saints Row: The Third ist an sich ein wenig altbacken, aber trotzdem hat man einfach jede Menge Spaß bei der Kampagne, weil einfach so viel schöner Schwachsinn auf einen einprasselt.

Technisch mäßig

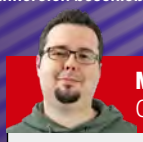
So viel Spaß es aber auch macht, jede Menge Fieslinge ins Jenseits zu schicken, neue Fähigkeiten freizuschalten und ganz viel Blödsinn zu erleben, oftmals nervt der Titel mit seiner eher schlechten technischen Umsetzung. Klar, Saints Row 3 war noch nie sonderlich hübsch und das Spiel hat bereits stolze acht Jahre auf dem Buckel, aber auf der Switch ruckelt der Titel gerade beim Fahren mit diversen Vehikeln und bei einigen Actionpassagen stark. Zudem nerven das sehr auffällige Kantenflimmern an Objekten und die zahlreichen Matschtexturen in der Umgebung. Dadurch wirkt die Umsetzung ein wenig schlampig. Doch das ist noch nicht alles, denn etliche teils reproduzierbare Bugs haben sich ebenfalls ins Spiel geschlichen.

Die Waffen sind teilweise schön abgefahren. Hier locken wir beispielsweise einen weißen Hai an, indem wir Gegner mit Fischinnereien beschießen.

Solltet ihr beispielsweise mit eurem Fahrzeug in einen Missionsmarker fahren – was in der ursprünglichen Fassung gar kein Problem war –, startet die Mission mit der Spielfigur mitten im Motor des Autos. Das macht das Spiel nicht kaputt, da man sich mit einem beherzten Sprung wieder vom Auto-Gürtel befreien kann, doch auf Dauer geht einem das ganz schön auf die Dinger, die sich über dem Griff des Penetrators befinden. Dies ist auch nur ein Beispiel für viele kleine Bugs und Glitches, denen man beim Spielen begegnet. Das ist eben besonders ärgerlich, da der Wahnsinn und der bekloppte Humor von Saints Row 3 eigentlich immer noch super funktionieren. In diesem technischen Zustand müssen wir den Titel jedoch klar abwerten. Das Geruckel und Geflimmer darf einfach nicht sein.

Christian Dörre

Die Vehikel steuern sich allesamt sehr eingängig, doch leider ruckelt das Spiel bei euren Fahrten stark.



MEINUNG
Christian Dörre

„Immer noch wunderbar bescheuert und spaßig, aber technisch ziemlich mies“

Ich liebe die Saints-Row-Reihe sehr, da die Macher von Volition offenbar genau so einen grenzwertigen Humor haben wie ich. Über das etwas altbackene Gameplay konnte ich also immer hinwegsehen, da das Drumherum einfach immer so verdammt lustig und absurd war. Als die Meldung kam, dass mein Lieblingsteil The Third nun auch für Switch erscheint, freute ich mich sehr. Kurz nach dem Spielstart ärgerte ich mich jedoch. Wie kann man die Umsetzung eines acht Jahre alten Spiels, das damals schon technisch kein Oberknaller war, so verkacken, wenn ein grafisch anspruchsvoller Titel wie Hellblade auch gut auf der Switch läuft? Klar, Gameplay und Humor sind immer noch unterhaltsam, aber der Spaß bleibt oftmals auf der Strecke, wenn das Spiel ruckelt, flimmert und glitcht. Wenn man die Saints schon endlich auf eine Nintendo-Konsole bringt, kann man ja wohl auch mal ein bisschen Sorgfalt walten lassen. Ich hoffe sehr, dass sich Volition und Deep Silver das Feedback zur Technik zu Herzen nehmen und bei einer Umsetzung des vierten Serienteils dann einen sauberen Port abliefern.

Infos

Termin:	10. Mai 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Entwickler:	Volition
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Herrlich bescheuerter Humor
- ✚ Viele absurde Überraschungen
- ✚ Teils abgefahrene Waffen
- ✚ Sämtliche DLCs enthalten
- ➖ Etwas repetitives Gameplay
- ➖ Ständiges Hintergrundgeflimmer
- ➖ Ruckelt teils stark
- ➖ Bugs und Glitches

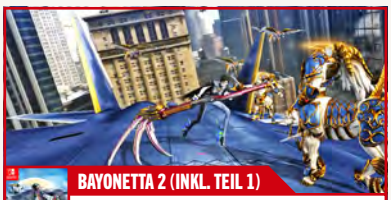
Wertung

6/10

„Actionreich, absurd, herrlich albern, aber technisch schlecht umgesetzt“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

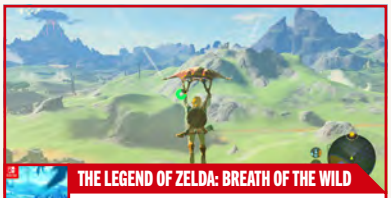
ACTION



BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Attack on Titan 2** Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic
- **Travis Strikes Again: No More Heroes** Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Skylanders Imaginators** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Starlink: Battle for Atlas** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainm.
Ein Finale, das dieser Bezeichnung auch würdig ist. Ein toller Abschluss der Reihe!

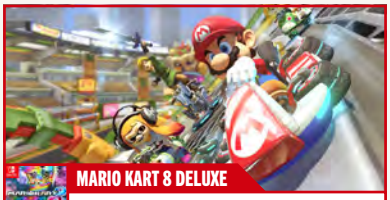
- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **State of Mind** Wertung: 8 | Hersteller: Daedalic Entertainment

STRATEGIE

SID MEIER'S CIVILIZATION 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Komplexe, sehr lange motivierende Rundenstrategie, super für Switch umgesetzt

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Disgaea 1 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Valkyria Chronicles 4** Wertung: 8 | Hersteller: Sega

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Gear Club Unlimited** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Cars 3: Driven to Win** Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Team Sonic Racing** Wertung: 7 | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** Wertung: 8 | Hersteller: Soedesco
- **Runbow** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Unravel 2** Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Yoshi's Crafted World** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an Super Mario Party nicht vorbei. Großer Spaß!

- **1-2-Switch** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcooked 2** Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Trials Rising** Wertung: 7 | Hersteller: Ubisoft

Rock of Ages 2: Bigger & Boulder

In Super Mario Maker 2 wird aufgebaut, in Rock of Ages 2 wird plattgerollt!

Katamari trifft auf Monty Python: In Rock of Ages 2 übt ihr euch in der alten Kriegskunst „Mit riesigen Steinen gegnerische Einheiten und Tore plattrollen“. Ihr walzt dabei nicht nur durch herrlich schräge, humorvolle Zwischensequenzen, sondern auch durch jede Menge Kunstwerke und -epochen, zum Beispiel Landschaftsgemälde von Vincent van Gogh. Natürlich wird auch euer Gegner Steine ins Rollen bringen, weshalb ihr wiederum angehalten seid, eure Stellung mit Einheiten und Gebäuden wie Türmen zu schützen. Dann seid wieder ihr mit Herumkullern an der Reihe, bis schließlich eure oder die Burgtore eures Feindes Geschichte sind. Außerdem warten in Rock of Ages 2 Bosskämpfe und Möglichkeiten, euren Stein zu personalisieren – und das ohne Mikrotransaktionen! Im lokalen Mehrspielermodus walzt ihr entweder eure Freunde platt – virtuell, versteht sich –, oder ihr arbeitet mit ihnen im Team zusammen.

Katharina Pache

SIMULATION

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR SWITCH ED.
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software
Für Serien-Fans und Switch-Besitzer top, für Neueinsteiger einen Blick allemal wert

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

Little Dragons Café
Wertung: 6 | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

NBA 2K19
Wertung: 8 | Hersteller: 2K Games

NBA 2K Playgrounds 2
Wertung: 7 | Hersteller: 2K Games

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Wolfenstein 2: The New Colossus
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist Diablo 3, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Battle Chasers: Nightwar
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Lost Sphear
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Tales of Vesperia: Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

The World Ends With You – Final Remix
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** — Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** — Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Bayonetta** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Danmaku Unlimited 3** — Wertung: 8 | Hersteller: Doragon
- **Gonner** — Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Graceful Explosion Machine** — Wertung: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Guacamelee! 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Outlast 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** — Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Rogue Legacy** — Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Slime-san** — Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Steredenn: Binary Stars** — Wertung: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Super Hydorah** — Wertung: 8 | Hersteller: Aylight
- **Warframe** — Wertung: 8 | Hersteller: Digital Extremes

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Einen stählernen Willen auch? Dann holt euch Fast RMX!

- **Riptide GP Renegade** — Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** — Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** — Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft
- **-** — Wertung: - | Hersteller: -

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: Hollow Knight ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

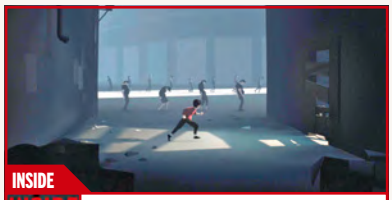
- **Hyper Light Drifter – Special Edition** — Wertung: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** — Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** — Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** — Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Broforce** — Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Monster Boy und das Verfluchte Königreich** — Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment
- **Resident Evil 2 Revelations** — Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** — Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018!

- **World of Goo** — Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation
- **The Banner Saga 3** — Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Ironcast** — Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone
- **Kingdom Two Crowns** — Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Steamworld Heist: Ultimate Edition** — Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wargroove** — Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish
- **World Conqueror X** — Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Bad North** — Wertung: 7 | Hersteller: Raw Fury
- **Regalia: Of Men and Monarchs** — Wertung: 7 | Hersteller: Crunching Koalas

ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **The Lion's Song** — Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Yoku's Island Express** — Wertung: 9 | Hersteller: Team 17
- **Forgotton Anne** — Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Gris** — Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Night in the Woods** — Wertung: 8 | Hersteller: Infinite Fall
- **Valiant Hearts: The Great War** — Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

MUSIKSPIEL

DEEMO
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **Floor Kids** — Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media
- **VOEZ** — Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: 8-4
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Child of Light Ultimate Edition** — Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Final Fantasy 15 Pocket Edition HD** — Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Salt and Sanctuary** — Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **World of Final Fantasy Maxima** — Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action

So was spielt man nicht alle Tage: Ein außergewöhnliches Indie-Game kommt auf die Switch!

Es ist spannend, in einer Cyberpunk-Metropole zu leben – selbst wenn man dort nicht als kimonotragender Auftragsmörder unterwegs ist (siehe Katana Zero auf Seite 44), sondern „nur" als Barkeeper in einer Kneipe arbeitet. Genau das macht ihr in VA-11 Hall-A: In der schummrigen Spelunke Valhalla bewirtet ihr Bodyguards, Internet-Persönlichkeiten, Privatdetektive, Dienstboten und mehr. Jeder hat etwas aus seinem Leben zu erzählen, und um ihnen die Zungen zu lockern, mixt und serviert ihr die Lieblingsgetränke eurer Gäste. In diesem Indie-Titel gibt es kaum Action, vielmehr steht hier tatsächlich der Aspekt Story im Mittelpunkt – ihr verkörpert keine gesichtslose Figur, sondern eine junge Frau names Jill und erlebt ihren Alltag (und den ihrer Besucher) mit. Die entspannte Visual Novel beschäftigt euch etwa zwölf Stunden. Auf dem PC ist das Indie-Game aus Venezuela schon seit 2016 zu haben, auf Switch ab sofort.

Katharina Pache

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzle-Spiel, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee rausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Herst eller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

Namco Museum
Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

Tumbleseed
Wertung: 7 | Hersteller: Aeiowu

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games

Nicht nur für Retro-Fans: Das Shovel Knight-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen X und Y zu sehr guten Pokémon-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest 8: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

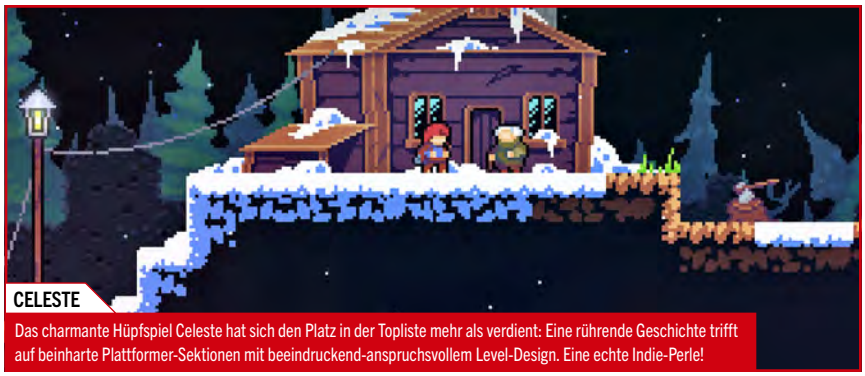
JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo



CELESTE

Das charmante Hüpfspiel Celeste hat sich den Platz in der Topliste mehr als verdient: Eine rührende Geschichte trifft auf beinharte Plattformer-Sektionen mit beeindruckend-anspruchsvollem Level-Design. Eine echte Indie-Perle!

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

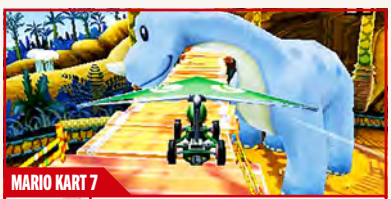
Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL



MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

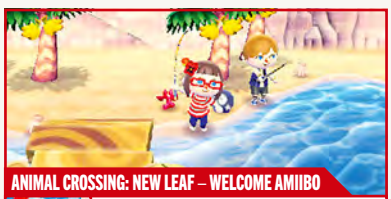
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Nach dem Chef ist vor dem Chef: Viktor macht sich auf ins Projektmanagement bei Computec und die N-ZONE darf sich derweil auf Katha als neue Redaktionsleiterin freuen.

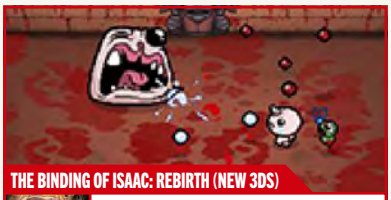
Heute möchte ich, Ben, meine feine, kleine Ecke hier in der N-ZONE einmal nicht zum Fachsimpeln über Spielinhalte nutzen. Stattdessen will ich Danke sagen, und zwar an den guten Viktor, der nun nach vielen Jahren treuer Dienste das Steuer von Deutschlands bestem Nintendo-Magazin an die nächste Generation weiterreicht. Ich hatte das große Glück, unfassbar viel unserer nationalen Videospiel-Printgeschichte der letzten 20 Jahre zu sehen. Ich habe damals noch die Total!-Ära mitbekommen und bin gerade noch so zum Jahrtausendwechsel selbst in die Nintendo-Presse eingestiegen, damals mit dem Namens- und Konzeptwechsel der 64Power zur big.N (also dem Heft, nicht Nintendo selbst). Danach kamen die N-Games, die Advanced, Gamecube-Lösungen, die neXt (falls ihr euch an dieses Heft erinnert, seid ihr echte Print-Experten auf dem deutschen Markt) und schließlich das Wii-Magazin. Als Anfang 2012 der LiveEmotion-Verlag schließen musste, kaufte Computec deren Hefte ein – die Xbox Games und die PlayBlu, um genau zu sein. Auch das Wii-Magazin hätten sie haben können, daran hatte Computec aber keinen Bedarf. Schließlich hatte der Verlag (übrigens bis heute) bereits ein großartiges Nintendo-Heft am Start: die N-ZONE.

Hau rein, Katha!

Wem die Kollegen bei Computec aber gerne eine neue Heimat gegeben haben, war ein Großteil der ehemaligen Redaktion des Wii-Magazins: Björn Seum, Marco Cabibbo und ich. Und so lief ich Ende Mai 2012 rüber zu dem fantastischen Thomas Eder (beste Grüße an der Stelle, Tom!) und bot meine Hilfe als Nintendo-Redakteur für die N-ZONE an. Marco gesellte sich kurz darauf ebenfalls dazu und wenig später wurden Tom, Marco und ich zum neuen Kern der N-ZONE. Mann, war das eine tolle Zeit! Tom wechselte bald darauf ins Computec-Management, wo er ebenfalls einen tollen Job machte – und damit Platz schuf für einen neuen N-ZONE-Kapitän: Viktor Eippert, meiner bescheidenen Meinung nach der beste Viktor der Welt, ihn kannte ich damals noch nicht. Doch wir freundeten uns ziemlich schnell an und pflegen diese Freundschaft bis heute. Viktor: Es war mir immer ein Fest, mit dir und unserem Team zusammen an der N-ZONE zu basteln. Ich drücke dir für deinen neuen Job alle Daumen und bedanke mich ganz herzlich für die letzten sieben Jahre. Zum Glück fällt mir das Tschüss auch gar nicht so schwer – mit Katha nimmt nämlich nicht nur eine famose Journalistin, sondern auch eine Freundin die Zügel in die Hand. Macht euch also bloß keine Sorgen, die N-ZONE ist und bleibt großartig aufgestellt!

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

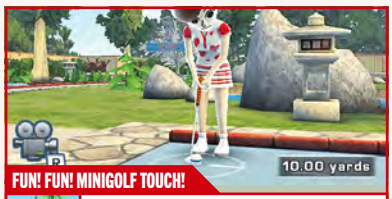
POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Mega Man X (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Bros. 3** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

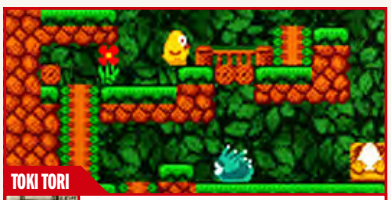
SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **3D Gunstar Heroes** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master** – Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Contra 3: The Alien Wars** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Shinobi** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



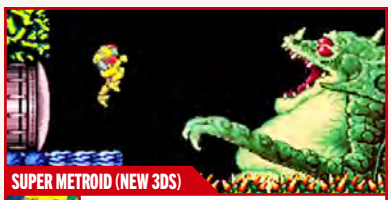
TOKI TORI

Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes

In diesem GBC-Klassier knobelt ihr euch mit dem gelben Küken Toki Tori durch Rätsel.

- **Donkey Kong** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Wertung: 8 | Hersteller: Data East
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



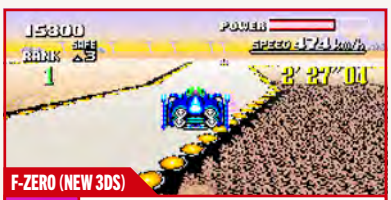
SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass F-Zero nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite Pokémon-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Ernsthaft, wie konntet ihr nur (wieder einmal) das richtige Spiel erraten?! Das war doch nicht viel mehr als eine C64-Textwüste! Kennt ihr kein Erbarmen mit euren armen Redakteuren?

Alles sah so gut aus. Etliche herrlich falsche Zuschriften zu unserem wirklich kniffligen Titel der letzten Ausgabe hatten uns erreicht. Schon glaubten wir uns siegessicher … und dann tauchte René Tenbrüggen auf und gab mit Zork die richtige Antwort. Okay. Legen wir noch einen drauf. Unser dieses Mal gesuchte Spiel war ein Kind der 80er. Kurios dabei: Es stammt von einer Firma, die man eigentlich an anderer Stelle als im Games-Regal des Kinderzimmers sucht. Immerhin: Das Unternehmen aus New York gibt es noch heute.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

THE OTHER CASTLE

Bitte kurz Handmeldung geben: Wer von euch mag Rollenspiele? Wer kennt Larian? Wer von euch kennt AD&D und Baldur's Gate? Und wer hat ein paar Herzpillen in Griffreichweite?

Okay, okay … noch möchten wir nicht in Schnappatmung verfallen, aber … großer Gott! Wir halten Larian Studios für eines der besten RPG-Studios der Videospielgeschichte. Dessen jüngstes Meisterwerk, Divinity: Original Sin 2, ist eines der legendärsten Rollenspiele der letzten zehn Jahre. Nun arbeiten die Damen und Herren gerüchteweise an Baldur's Gate 3, dem Nachfolger des vielleicht besten PC-Abenteuers aller Zeiten. Wenn das wirklich stimmen sollte, könnt ihr euch wahrscheinlich auf einen neuen Genre-Gott einstellen! Wir können euch nur ganz dringend empfehlen, die Kanäle von Larian Studios im Auge zu behalten. Und sagt den Kollegen dort mit Nachdruck, dass ihr eine Switch-Version wollt, braucht, fordert!

EARTH-WORM JIM

Da ist der Wurm drin: Ein Wirbelloser mit Wunderanzug nimmt in diesem Retro-Jump& Run das Hüpfspiel-Genre und dessen Konventionen aufs Korn. Wir blicken zurück!

Earthworm Jim ist eigentlich ein Maskottchen wie viele andere in den 1990er-Jahren. Während Acro Bat, Alex Kidd und Co. inzwischen aber größtenteils vergessen sind, hat der spaghettidürre Antiheld auch heute noch eine gewisse Fanbase. Diese ist aktiv genug, dass die Reihe nun sogar eine offizielle Fortsetzung aus den Händen der Macher des Originals erhält, wenn auch vorerst exklusiv für die Neo-Retro-Konsole Amico. Dabei ist die Earthworm-Jim-Geschichte keineswegs eine durchgehend erfolgreiche. Nach den positiv aufgenommenen ersten beiden Teilen folgten ein ziemlich mieser 3D-Ableger und ein viertes Spiel, mit dem das ursprüngliche Studio nichts mehr zu tun hatte und das bei Spielern und Presse gleichermaßen durchfiel. Danach folgte eine Reihe von Ankündigungen, die aber allesamt niemals Realität wurden.

Aufwurmübung

Aufstieg und Fall – aber was sorgte nun dafür, dass der erste Teil, mit dem alles begann und den wir in diesem Special in den Fokus rücken, auch heute vielen Spielern noch ein Begriff ist? Nun, weil es im Grunde ein Hüpfspiel ist, welches das

Ein Wurm im Anzug, viel derber Humor, eine Prinzessin, deren Geschichte etwas weniger harmonisch endet als jene von Peach: Das Spiel ist nicht subtil, aber unterhaltsam.

Zwischen den Hüpflevels müssen wir in Pseudo-3D-Abschnitten in Rennen gegen Bösewicht Psycrow antreten. Verlieren wir, erwartet uns ein spezieller Bosskampf.

Earthworm Jim ist kein einfaches Spiel. Um gegen die zahlreichen Gegner zu bestehen, müssen wir geschickt ausweichen und unseren Blaster einsatzbereit haben.

Jump&Run-Genre und Maskottchen-Abenteuer dekonstruiert und gleichzeitig ein würdiger Vertreter ebenjener Art von Spielen ist. Das Vorgehen ist dabei keineswegs subtil, sondern brachial-derb, das Ergebnis aber wirklich humorvoll, wenn man sich darauf einlässt. Wir übernehmen die Kontrolle über den titelgebenden Wurm Jim – ein ganz gewöhnlicher Vertreter seiner Art, der sich durch einen aus dem Himmel auf ihn fallenden Spezialanzug in einen Superhelden verwandelt. Schon da fängt die gewollte Diskrepanz an, denn auch, wenn er so behandelt wird, ist Jim alles andere als der typische Maskottchen-Held. Er ist unhöflich, aggressiv und ein wenig eklig – ähnlich wie der zu einer ähnlichen Zeit ersonnene Charakter Booger Man, nur halt in diesem Fall in gut.

Hat nicht alle Wurmeln

Das Spiel nimmt sich selbst und seine Handlung zu keinem Zeitpunkt ernst. Die zu errettende Prinzessin, die es natürlich geben muss, wird entsprechend ihrer Funktion als reines Mittel zum Zweck Princess What's-her-name, also Prinzessin Wie-heißt-sie-nochmal, bezeichnet. Und am Ende der Erzählung erwartet Jim nach erfolger Rettung nicht der erhoffte Kuss, sondern eine rüde Zurückweisung; woraufhin sie von einer vom Himmel plumpsenden Kuh erschlagen wird, die Jim höchstselbst zu Beginn des Abenteuers in luftige Höhen befördert hat. Ja, Earthworm Jim ist seltsam. Passend zur Handlung sind auch die Levels alles andere als Standard. So verschlägt es uns etwa in eine vermüllte Stadt, eine mit Rotz gefüllte Schlucht und eine Unterwasserwelt, in der es ein diabolischer Goldfisch auf uns abgesehen hat. Wie gesagt, derb, aber passend! Spielerisch wird zwar nichts Außergewöhnliches, aber dennoch hochwertige Kost geboten. Jim kann mit seinem Blaster schießen respektive seinen Kopf wie eine Peitsche benutzen, um Feinden einzuheizen. Zusätzlich kann er springen und sich – ebenfalls mit seinem Kopf – an Gegenständen festhalten, um Sprung- und Geschicklichkeitspassagen zu überwinden. Das ist ab und an recht knifflig, macht dank der abwechslungsreichen Welten aber auch dann Spaß, wenn man sich an einer Stelle eine Weile die Zähne ausbeißt. Zusätzlich erwarten uns immer wieder Spezialabschnitte, in denen wir etwa einen KI-Begleiter beschützen müssen, sowie am Ende der Levels meist Bosskämpfe.

SPIEL'S NOCHMAL, SUPER NINTENDO

Zurück in die Vergangenheit: Wer bereit ist, die Brieftasche zu öffnen, kann sich zwei ganz besondere Schmankerl für das Super Nintendo besorgen.

Seit Mitte Mai lassen sich Earthworm Jim 1 und 2 zusammen auf einem Modul in den charmant benannten Farbvarianten „Euter Pink" und „Kuhmuster" für das SNES auf Originalcartridges bestellen. Das Angebot ist mit etwas über 2.000 Stück knapp bemessen und der Preis mit etwa 135 Dollar entsprechend hoch angesetzt. Ausgeliefert werden soll im November 2019.

Wurmfortsatz

1995 und somit nur ein Jahr nach dem Original folgte die Fortsetzung, 1999 der bisher letzte Titel der Reihe. Allerdings wurden die Spiele immer wieder für aktuellere Konsolen neu aufgelegt, etwa für die Wii. Zudem folgte 2010 ein HD-Remaster für PS3, als DSi-Download und Xbox 360. Anders als viele andere Versionen enthielt diese Fassung nicht nur neue Welten, sondern auch den Level „Intestinal Distress", der dereinst exklusiv Mega-Drive-Besitzern vorbehalten war. Ja, SNES-Spieler mussten nicht nur länger auf das Spiel warten, sie wurden auch um Inhalte betrogen! Wie das beim kommenden Spiel aussehen wird? Ob wir jemals mit einer Switch-Umsetzung rechnen können? **Lukas Schmid**

Die Atmosphäre des Titels trieft vor 90er-Jahre-Charme. Dankenswerterweise verlässt man sich aber nicht auf Style, sondern hat auch Gameplay-Qualitäten zu bieten.

Manche Inhalte waren dem Mega Drive vorbehalten, auf dem das Spiel früher als auf SNES erschien. Diesen Boss trafen wir damals nur auf Segas Konsole.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

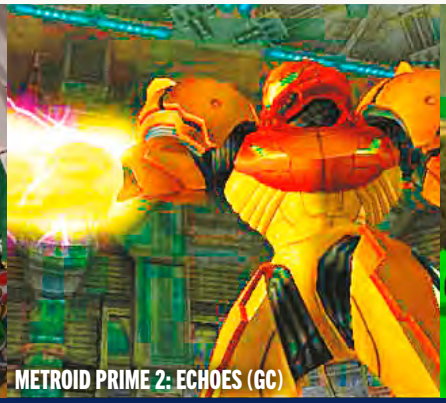
Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
N-ZONE 2004

AUSGABE 07/2004

Obwohl bei der Ausgabe 07/2004 der Redaktionsschluss äußerst ungünstig lag und es die neu vorgestellten Titel der E3 so nicht mehr rechtzeitig ins Heft schafften, testete die Redaktion in dieser Ausgabe zahlreiche interessante Games. So kam es, dass sich die N-ZONE in Vorschau-Artikeln seinerzeit mit Mario Paper 2, Metroid Prime 2: Echoes und Spider-Man 2 beschäftigte und den Release der Spiele bereits herbeisehnte. In einer ausführlichen Reportage stellte die Redaktion vor 15 Jahren außerdem die 111 (!) besten Spiele für den Nintendo Gamecube und den Game Boy Advance vor, darunter befanden sich zahlreiche Klassiker wie Metroid Prime, Mario Kart: Double Dash!! und Super Smash Bros. Melee. Auf den vier randvoll gepackten Seiten zu den erfolgreichsten Titeln der näheren Vergangenheit flossen auch die Favoriten der Leser ein. Eines der beliebtesten Spiele in der Aufzählung war The Legend of Zelda: The Wind Waker. Im Test-Teil begab sich das N-ZONE-Team auf fünf Seiten auf die virtuellen Golfplätze von Mario Golf: Toadstool Tour. Nach vielen Runden auf dem Grün sprang eine sehr gute 85er-Wertung heraus. Ebenfalls fünf randvoll gepackte Testseiten erhielt Pikmin 2 als Import-Titel in dieser Ausgabe, mit einer tollen Wertung von 90 überzeugte das Spiel aus Japan die Redaktion vollends. Aber auch zwei spannende Titel für den Game Boy Advance befanden sich im Heft. Mit Boktai: The Sun is in your Hand von Metal-Gear-Schöpfer Hideo Kojima und dem Rennspiel F-Zero GP Legend, die jeweils eine Wertung von 88 und 86 erhielten, überstanden Nintendo-Spieler das berüchtigte Sommerloch ganz ohne Langeweile.

PAPER MARIO 2 (GC)

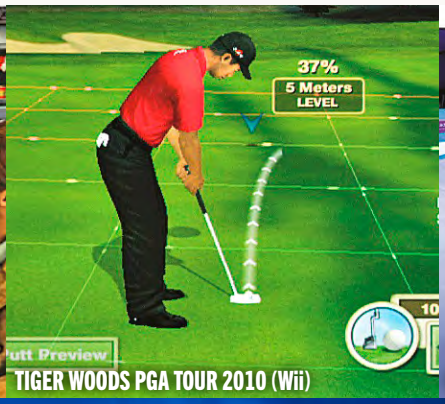

METROID PRIME 2: ECHOES (GC)

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR (GC)

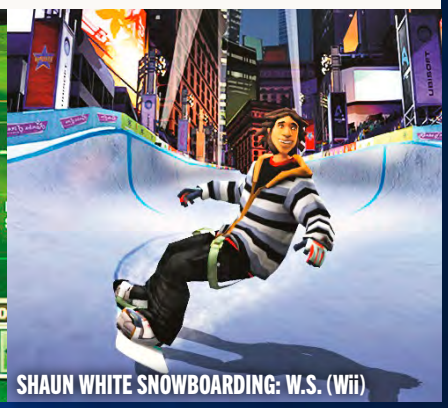
AUSGABE 07/2009

In der N-Zone 07/2009 drehte sich vieles um die damals frisch erschienene Wii-Motion-Plus-Erweiterung für die Wii. Nintendo reagierte damit auf die Kritik der vorangegangenen Jahre, dass die Bewegungserkennung der Wii-Fernbedienung zu ungenau sei. Nun wurde es möglich, die Gesten des Spielers viel präziser auf den Bildschirm zu bringen. Passend dazu befanden sich mit Titeln wie Tiger Woods PGA Tour 10 (86), EA Sports Grand Slam Tennis (86) und Virtua Tennis 2009 (87) im Test-Teil gleich drei Titel, die die genauere Bewegungserkennung erfolgreich nutzten. Darüber hinaus stellte die Redaktion mit Silent Hill: Shattered Memories den ersten Silent-Hill-Teil vor, der seinerzeit nicht nur für Konkurrenzplattformen, sondern eben auch für die Wii erschien. Vorschauen zu Tony Hawk: Ride und Shaun White Snowboarding: World Stage waren ebenso vor zehn Jahren im Heft zu finden wie der Test zu The Conduit, das mit Wertungen von 82 im Einzel- und 90 im Mehrspielermodus äußerst gut abschnitt. Generell war die Juni-Ausgabe 2009 gut gefüllt, da mit Spielen wie Punch-Out!! oder Pikmin 2 Titel aus früheren Konsolengenerationen auf der Wii ihr Comeback feierten. Auch Fans des Nintendo DS kamen damals nicht zu kurz, waren im Test doch mit Anno: Erschaffe eine neue Welt und Pokémon Platin zwei Top-Titel für Nintendos Handheld-Konsole vertreten. Anno konnte mit einer Einzelspielerwertung von 85 überzeugen, während bei Pokémon vor allem der starke Mehrspielermodus sehr gut ankam und dafür eine Wertung von 91 absahnte. Nintendo-Spieler hatten also auch damals eine breite Auswahl an Top-Spielen.

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES (Wii)



TIGER WOODS PGA TOUR 2010 (Wii)


SHAUN WHITE SNOWBOARDING: W.S. (Wii)

AUSGABE 07/2014

Die N-ZONE 07/2014 stand ganz im Zeichen der damaligen E3. So war es auch nicht verwunderlich, dass das Heft damals ein 33-seitiges E3-Special enthielt, in dem die größten und wichtigsten Titel für Nintendos Konsolen vorgestellt wurden. Mit Games wie The Legend Of Zelda, Super Smash Bros., Bayonetta 1 und 2, Pokémon Omega Rubin & Pokémon Alpha Saphir oder auch Yoshi's Woolly World waren viele hochwertige Spielehits im Vorschau-Bereich vertreten. Auch der Nintendo-Überraschungstitel der E3 2014, der Farb-Shooter Splatoon, fand seinen Weg ins Heft. Viele Spieler konnten es damals kaum erwarten, in der brandneuen Nintendo-Marke mit Farbe um sich zu schießen. Passend zur Fußball-WM 2014 wurde mit Inazuma Eleven Go Licht & Schatten ein Sport-RPG im Test genauer unter die Lupe genommen, das Spiel schnitt mit einer Wertung von 80 Prozent dabei ordentlich ab. Auch der Online-Test von Mario Kart 8 mit einer Wertung von 89 sprach eine positive Sprache. Das Highlight der gesamten Redaktion war jedoch im Juli eindeutig die schräge Lebenssimulation Tomodachi Life für den 3DS. Das frische Konzept mit den eigenen Mii-Charakteren in den Hauptrollen und deren Leben im Mittelpunkt begeisterte die N-ZONE-Redakteure. So war es auch wenig verwunderlich, dass die Lebenssimulation mit einer sehr guten Wertung von 85 abschnitt. Im Retro-Bereich freuten sich die N-ZONE-Leser in dieser Ausgabe über ein Special, das einen Blick zurück auf die Top-Gear-Reihe für das SNES aus den 1990er-Jahren warf. Im Juni 2014 gab es also nicht nur viele Vorschau-Highlights, sondern auch spannende Retro-Themen und Tests!

SPLATOON (Wii U)

TOMODACHI LIFE (3DS)

INAZUMA ELEVEN GO L. & S. (3DS)

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

FREMDGEHEN MIT DER PS5

Diesmal wage ich einen Blick über den Tellerrand: Es geht um die Playstation 5! Sonys Spielkonsole hat großes Interesse bei mir geweckt. Warum? Das lest ihr hier!

An dieser Stelle referiere ich sonst ja üblicherweise über ein Nintendo-bezogenes Thema, gelegentlich auch mal über allgemeinere Gaming-Themen. Diesmal geht es um einen von Nintendos größten Konkurrenten: Sony. Genau genommen um die Playstation 5 oder wie sie letztendlich auch heißen mag. Ich selbst habe mir 2009 eine PS3 angeschafft, seinerzeit vor allem wegen Grand Theft Auto 4 und der Möglichkeit, Blu-rays mit der Konsole zu schauen. Bei Nintendo war damals ja die Wii aktuell und die hat mich nicht wirklich angesprochen, eigentlich als einzige Nintendo-Konsole überhaupt. 2012 mit dem 3DS XL und 2014 mit der Wii U (und seit 2017 natürlich mit der Switch) bin ich dann aber wieder zurückgerudert ins Nintendo-Lager und diesem bisher auch treu geblieben. Wie schon vor meinem Gaming-Fremdgehen mit Sonys PS3 eben auch.

Unerfüllte Gaming-Gelüste

Aktuell mehren sich die Gerüchte, aber auch konkrete Informationen zur kommenden PS5, die 2020 erwartet wird, tauchen auf. Nachdem ich mich kürzlich eines gemütlichen Sonntags mit der aktuellen Informationslage ausführlich auseinandergesetzt habe, überkam mich unerwartet ein enormes Interesse an Sonys nächster Daddelkiste. So sehr ich die Switch, ihre Vorzüge wie die Mobilität und die vielen tollen Nintendo-Spiele liebe, meine Lust auf AAA-Games, das nächste GTA, 4K-HDR-Gaming, leistungsstarkes Spielestreaming und Co. kann die Hybrid-Konsole halt einfach nicht befriedigen. Ich glaube, ich fahre zukünftig wieder zweigleisig. Wie sieht es bei euch aus: Interessiert ihr euch auch für Sonys PS5? Schreibt mir eure Meinung zum Thema gerne an johannes.gehrling@computec.de.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Liebe Künstler, danke für eure schönen Werke! Gewonnen hat das Brüderpaar Bruno und Milo, herzlichen Glückwunsch! Für die nächste Ausgabe habe ich das folgende, sommerliche Thema für euch: Grillausflug mit Nintendo-Helden! Vielleicht röstet ein Glurak Backkartoffeln mit einem Flammenwurf? Oder Mario legt allerlei Pilze auf den Grill? Der Preis ist das 3DS-Spiel Kirby Battle Royale. Einsendeschluss ist der 2. Juli, Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Ich wünsche viel Erfolg und Spaß!

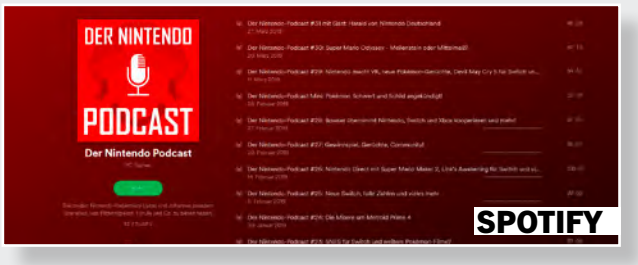
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

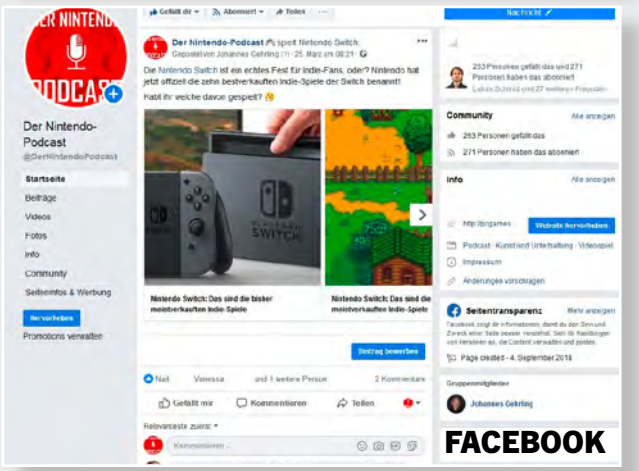
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Das Neueste vom Neuesten in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele, regelmäßig interessante Gäste und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Und was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: der Nintendo-Podcast! In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, das Neueste vom Neuen, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen rund um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Nintendo-Spiel. Und weil uns die Community – also die Hörerinnen und Hörer – besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch so zu sagen habt. Ihr findet den Nintendo-Podcast auf allen populären Plattformen. Und das Beste daran: Alle Folgen sind völlig kostenlos!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - In der Regel eine Folge pro Woche, meistens am Mittwoch
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - iTunes, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, TuneIn, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere Plattformen

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (Super Mario 64), Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #12 (Metroid Prime), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)

- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und weitere tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Sehr geschätzte Leserinnen und Leser der „Hach ja, damals …"-Rubrik, wo wir die alten Zeiten wieder auferstehen lassen, in wohligen Erinnerungen schwelgen und wo Retro-Spiele im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stehen, herzlich willkommen zu einer weiteren XXL-Ausgabe. Vorweg möchte ich an dieser Stelle mitteilen, dass ihr euch gerne mit eigenen Beiträgen für die Rubrik melden könnt. Schreibt mir eure Geschichten, Erinnerungen, Anekdoten und Co. dazu einfach per E-Mail an johannes.gehrling@computec.de und findet euren Text in einer der kommenden Ausgaben wieder, wo er von den anderen N-ZONE-Lesern freudig gelesen wird. Nun aber zur heutigen Ausgabe, in der sich Andi Hammerl und Lutz zu Wort melden. Andi erzählt von seinen frühen Nintendo-64-Erinnerungen, die sicher viele Nintendo-Fans teilen, natürlich sofern sie alt genug sind. Lutz wiederum erinnert sich in seinem Beitrag an ein Erlebnis in einem Kaufhaus, bei dem der Game Boy eine wichtige Rolle spielt. Doch genug von mir, kommen wir zu den Beiträgen.

Hallo Hannes!

Hach, die Spiele-Vergangenheit … eine schöne Zeit, vor allem, wenn man wie ich, zu meinem eigenen Glück, diverse Höhepunkte der Videospielindustrie live miterleben durfte. Das Ü30-Alter hat also DOCH seine Vorteile! Heutzutage gibt es diese großen „Revolutionen" nicht mehr. Genres sind alle schon erfunden worden und wenn etwas Neuartiges erscheint, dann ist es letztendlich nur eine Abwandlung oder Kombination von schon bestehenden Spielegattungen. Die virtuelle Realität wirkt beeindruckend, war aber schon früher da und steckt auch heute noch mehr in den Kinderschuhen als es die Spieleindustrie selbst zugeben möchte. Die Grafik-Leistung hat einen Standard erreicht, welcher zwar definitiv noch getoppt werden kann, aber ohne einen weiteren enormen „Aha-Effekt". Die eigentliche Geburt des Videospiels habe ich beileibe nicht miterlebt, aber die „Wiedergeburt", das einzig wahre Update: Den Sprung in die dritte Dimension! Obwohl es schon so lange her ist, erinnere ich mich noch daran, als wäre es erst vor wenigen Jahren gewesen. Vollauf begeistert vom Super Nintendo, welches für mich mit den Spielen der Reihe Donkey Kong Country schon die technische Elite abgeliefert hatte, konnte ich die ersten damaligen Informationen aus dem Club-Nintendo-Magazin über das Ultra 64 gar nicht glauben. Bis zu diesem Zeitpunkt – ich war ja auch schon damals ausschließlich Nintendo-Jünger – waren mir wirklich nur 2D-Abenteuer wie von Mario, Donkey Kong und Kirby geläufig. The Legend of Zelda ermöglichte zwar schon aus der Vogelperspektive eine erweiterte Form der Welterkundung, jedoch hat mich (zu meiner Schande) meine heutige Lieblingsreihe damals absolut kalt gelassen. Aber die Vorstellung, plötzlich alles so „realistisch" zu sehen … und dann die Aussicht, zukünftig „überall" hinlaufen zu können. Wie soll das denn gehen?

Über die Jahre wurden immer mehr frühe Screenshots zu den anfänglichen Ultra-64-Titeln gezeigt. In Bewegung hatte ich so was jedoch noch nicht sehen können und so war es nach wie vor schwer für mich, mir diese neue dritte Dimension in meinem Mario-Spiel vorzustellen. In den damaligen Artikeln hieß es immer nur, Videospiele würden ab sofort viel eher wie große Hollywood-Blockbuster aussehen und atemberaubende Effekte à la Terminator oder Jurassic Park bieten. Alleine diese Vorstellung machte mich schon ganz hibbelig und das Kopfkino konnte ich nicht mehr ausschalten. Mein Favorit war natürlich Super Mario 64, denn der vollschlanke Klempner stellt den Held meiner Kindheit dar (und er ist es heute noch). Aber auch die tollen Bilder zu Wave Race 64, Turok: Dinosaur Hunter oder Starfox 64 machten mich ganz heiß auf diese Zukunft der Nintendo-Spiele. Als aus dem Ultra 64 letztendlich das Nintendo 64 wurde und der Launch-Zeitraum feststand, war ich aufgeregt wie nie! Ich selbst konnte mir die Konsole zum Start gar nicht leisten und zu diesem Zeitpunkt hatte ich auch nur

meinen eigenen Game Boy, jedoch keine Heimkonsole selbst besessen. Aber der große Bruder meines Kumpels Stefan wollte sie sich sofort holen – und ich habe somit die Möglichkeit erhalten, sie dann auszuprobieren! Nur wenige Tage nach dem Deutschlandstart am 01. März 1997 war es endlich so weit und ich durfte den N64-Dreizack endlich selbst in die Hand nehmen. Der Controller an sich fühlte sich schon an wie die physische Form der Zukunft. Anfangs wusste ich aber erst mal nicht wirklich, wie ich meinen Daumen auf den Joystick legen sollte. Der N64-Controller war zu diesem Zeitpunkt auch erst tatsächlich die dritte Controller-Variante nach den NES- und SNES-Pads, welche ich in der Hand halten durfte. Mein erstes Mal in einer 3D-Welt! Ich steuerte meinen vormals platten 2D-Klempner in einem dreidimensionalen Schlossgarten. Er konnte auf einmal so viel! Ganz abgesehen von der Tatsache, dass er nun endlich eine Stimme hatte … er sprang in verschiedenen Variationen, vollführte Kunststücke und alles wirkte so real! Vögel flogen quer über das Bild, Wasser wirkte nun nass, man konnte auf einmal eine Welt erblicken, welche die gleiche Räumlichkeit wie das echte Leben zeigte. Man musste viel weniger „erahnen“ oder durch die eigene Fantasie das Gesehene „aufhübschen lassen“. Nun waren die Spiele irgendwie „ernst und seriös“, während meine vorherigen Spiele-Erfahrungen meist von den Erwachsenen als „Spielzeug“ abgetan wurden und für mich in diesem Moment im direkten Vergleich tatsächlich auch so wirkten. Ich war erst mal ziemlich unbeholfen mit der Steuerung und fing quasi von Neuem an, Videospiele zu erleben. Aber das machte rein gar nichts, ganz im Gegenteil. Die Magie war unbeschreiblich und sogar noch fesselnder als meine allerersten Videospiel-Kontakte mit dem Game Boy. Ich wollte einfach nicht mehr aufhören zu spielen. Denn nicht nur hatte sich die Perspektive weiterentwickelt, sondern auch die Herangehensweise des Spielens, die Spielmechanik. Mario hatte Aufgaben zu bewältigen, die Welt war ein großer, offener Spielplatz mit vielen Geheimnissen in 360 Grad. Im Laufe des Tages schaffte ich es zum Ende hin sogar, meinen ersten Power-Stern zu holen. Und zwar in der Wobiwaba-Wüste, „Folge dem Riesengeier!“. Dieses Erfolgserlebnis war unbeschreiblich und wie ein bestandener Test, quasi „Du hast die dritte Dimension gemeistert!“.

Die anderen Spiele wie Wave Race 64, Turok: Dinosaur Hunter und Pilotwings 64 empfand ich als optisch beeindruckend, aber für mich persönlich zu dieser Zeit nicht so interessant. Tatsächlich wurde mir beim Zusehen von Turok sogar übel, ich kam mit der Ego-Perspektive anfangs nicht klar. Gleichzeitig war ich fasziniert von den vielen neuartigen Möglichkeiten, der Komplexität, der realistischen Darstellung, dem Entfernen aller Limitierungen aus vergangenen Spielegenerationen. Ich konnte es gar nicht mehr erwarten, bis ich das Geld für mein eigenes N64 zusammengespart hatte. Zum Jahresende hin war es mir letztendlich wirklich vergönnt! Allerdings – was ich heutzutage tatsächlich kurios und irgendwie bescheuert finde – bekam ich meine Konsole erst an Heiligabend, obwohl ich sie alleine zusammengespart hatte. Quasi ein Geschenk … an mich selbst? Nun ja, das war es letztendlich aber auch: So viel Stolz und Freude erlebte ich damals, als ich meine erste Heimkonsole und mein hauseigenes Super Mario 64 endlich in den Händen halten durfte: Und die Nintendo-Welt war 3D! Mein damals neuer Röhrenfernseher, welcher zu seinen Lebzeiten tatsächlich „nur“ meine Nintendo-Konsolen abspielen konnte, ging an diesem Abend zum ersten Mal in Betrieb und ließ mich in den Schlossgarten von Super Mario 64 eintauchen. Ein solches Gefühl der „Neudefinition von Videospielen“ wird es wohl nie mehr geben. Ich hoffe, dass viele weitere Fans diese Zeit live miterleben durften und meine Gefühle teilen können. Egal welche Ära der Nintendo-Historie man bevorzugen mag, aber der Sprung von der zweiten auf die dritte Dimension war an Magie kaum zu überbieten. Hach, was war das damals für eine geniale Zeit …

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, zum wiederholten Male bist du ein Gast-„Star“ dieser schönen Rubrik und, wie schon zuvor, beschreibst du da nicht nur eine wunderbare Retro-Erinnerung, du fasst sie auch in schöne Worte – ein wirklich kurzweiliges Vergnügen, deinen Beitrag zu lesen. Dafür möchte ich dir sehr herzlich danken. Nun, aufmerksame und regelmäßige Leser haben vielleicht schon einmal mitbekommen, dass ich auch durch und durch ein „N64-Kind“ bin. Zwar hatte ich zuvor schon NES und SNES besessen und gezockt, außerdem den Game Boy. Trotzdem war meine nachhaltigste, beeindruckendste und wichtigste Spielerfahrung, wie bei dir, das Nintendo 64. Zwar sparte ich mir die Konsole nicht selbst zusammen, bekam sie aber genau wie du an Weihnachten. Und ab da an war es um mich geschehen, Mario in drei Dimensionen war einfach so beeindruckend, dass die damit verbundenen Gefühle nur schwer in Worte zu fassen sind. Ein auch nur ansatzweise vergleichbares Erlebnis gab es im Hinblick auf Videospiele weder zuvor noch danach jemals wieder. In ähnlicher Weise tiefgehend und nachhaltig beeindruckt war ich wohl nur noch 2011 bei meinem ersten Android-Smartphone sowie zugleich meinem damit verbundenen ersten Handyvertrag mit mobilem Internet. Eine Konsole konnte diese absolute Faszination aber nie wieder reproduzieren. Bisher zumindest!

Moin!

Ich war mit jungen 14 Jahren bei Media Markt in Hildesheim und wollte mir ein neues Game-Boy-Spiel kaufen. So viele schöne Cover! Aber welchen Schatz soll ich mit nach Hause nehmen? Da kam mir die rettende Idee: Ich ging mit meinem Game Boy zu einer Verkäuferin und fragte, ob ich einige Spiele ausprobieren dürfte. In CDs konnte man ja auch reinhören. Die Verkäuferin schaute mich etwas verdutzt an, sagte dann aber ja. So probierte ich zwei oder drei Spiele aus. Meine Wahl fiel dann auf das Spiel Kwirk, das ich heute noch

ab und zu mal spiele. Heute wäre das wohl so nicht mehr möglich!

Liebe Grüße,

Lutz

JOHANNES: Moin Lutz! Zunächst einmal herzlichen Dank, dass du deine kleine Erinnerung an vergangene Tage mit mir und den Leserinnen und Lesern der N-ZONE teilst. Wie du richtig anmerkst, wäre etwas Ähnliches heutzutage kaum mehr denkbar: Einfach im Laden nach den Spielen fragen, die eigene Konsole mitbringen und die Games damit ausprobieren? Nein, heute geht das nicht mehr. Gut, dafür haben wir mittlerweile das Internet, den eShop, Demo-Versionen von Spielen und so weiter, also ist das natürlich nicht so schlimm. Aber es hatte damals eben seinen ganz eigenen Charme, in einer noch nicht annähernd so stark digitalisierten Welt wie heute. Stell dir mal vor, wie du diese Geschichte (theoretisch) in 40 oder 50 Jahren deinen Enkeln erzählst. Das verleiht solchen Erinnerungen gleich noch mehr Besonderheit, wie ich finde, wenngleich sie doch oft nur kleine Alltagsgeschichten aus vergangenen Tagen darstellen.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer von euch weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch jede Ausgabe den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Bereits zum 38. Mal suchen wir in dieser Ausgabe per Cover-Ausschnitt nach einem Spiel. Den Anfang machte die N-ZONE-Ausgabe 04/2016, damals mussten die Leser die Verpackung von Endless Ocean 2: Der Ruf des Meeres für die Wii erkennen. Vielleicht erinnert sich ja noch jemand daran? Auch in der letzten Ausgabe 06/2019 motivierten wir euch zum Rätseln. Welches Game wurde gesucht? Super Mario 64 DS! Das Cover der beliebten Neuauflage von Marios erstem 3D-Abenteuer für den ersten Nintendo-Handheld mit Touchscreen haben wieder viele von euch richtig erkannt. **Christian F.** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Christian** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Alexander S., Andi Hammerl, Cliff S., Yannick S., Stefan F., Werner L., Stefan S., Niklas S., Philipp G., Michael H., Luke B., Manuel F., Lisa M., Nikolas A., Alexander G., Christian W., René F., Sascha V., Elvis A., Bianca B., Dexter S., Leo O., Anett K., Oliver K., Angela S., Sci Fu7e, Marc-Philip J., Marcel H., Janina L., Amir-Oliver T., Tobias R., Patrick E., Stephan R., Christopher H., Pascal E., Thomas K. und Julia D.**

Zu welchem Spiel gehört dieser Cover-Ausschnitt?

Schickt uns eure Antwort bis zum **30. Juni 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 06/2019 ALLES SCHIEF

Lukas steht die Mütze besonders gut, vor allem in Kombination mit Sonnenbrille. Stylish, oder?

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bard – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Wow, beim Lesen der letzten Ausgabe müsst ihr anscheinend ganz besonders genau gewesen sein: So viele Mails erreichen uns für den Bockmist des Monats sonst nicht! Glücklicherweise aber handelt es sich fast ausschließlich um kleinere Patzer wie Tippfehler, aufgrund der schieren Menge müssen wir uns diesmal aber auf eine Auswahl beschränken und legen sogleich los. Der erste Fehler befindet sich auf Seite 14 bei „Nintendo Switch 2.0 – Wie sieht Nintendos Hardware-Zukunft aus?“, dort schreibt Lukas von einer „Stadard-Switch“. Danke an Marcel und Stephan für den Hinweis!

• Zweiter Tatort: Seite 17, gleicher Artikel. In einem der ersten Sätze hat sich ein doppeltes „und“ eingeschlichen. Vielen Dank fürs Hinweisen, lieber Andi Hammerl!

• Beim Artikel zum Kinofilm Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu hat Bo das falsche Wort „spannendenden“ in einer Bildunterschrift ausfindig gemacht. Andi Hammerl hat im Infokasten entdeckt, dass die Hauptdarsteller des Films dort in der Kategorie „Preis“ eingeordnet sind.

• Hinweis unseres Lesers Patrick: Bei den Topspielen auf Seite 56 befindet sich beim Kasten zum Action-Genre ein falsches Spielecover bei Travis Strikes Again: No More Heroes. Dort ist der Packshot vom Nintendo Labo Fahrzeugset gelandet.

• Zwei kleine Patzer hat Andi Hammerl außerdem bei der N-ZONE-Zeitreise auf Seite 71 entdeckt: Einmal schreibt Johannes von einer Vorschau zu Red Steel, wo es richtigerweise eigentlich um Red Steel 2 geht, außerdem redet er an einer anderen Stelle von „Folgezeigt“ statt „Folgezeit“.

• Praktikant Jan schreibt beim zweiten Teil der Komplettlösung zu Yoshi’s Crafted World auf Seite 72 „unseren Guides“ statt „unseres Guides“, danke an Dexter für den Hinweis!

• Julian hat auf Seite 90 bei „Hach ja, damals …“ (Interaktiv) bemerkt, dass Johannes dort von „Schulpflicht“ statt Schulpflicht schreibt; Bo hat bei der Mailadresse am Ende des Fließtextes ein fehlendes „m“ bei „coputec“ entdeckt.

• Und noch mal Andi Hammerl: Beim Thema des Monats auf Seite 96 steht im Vortext „Meisterdetetkiv“ statt Meisterdetektiv. Danke für die Aufmerksamkeit!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

THE LEGEND OF ZELDA ENCYCLOPEDIA
DIE GEWINNER

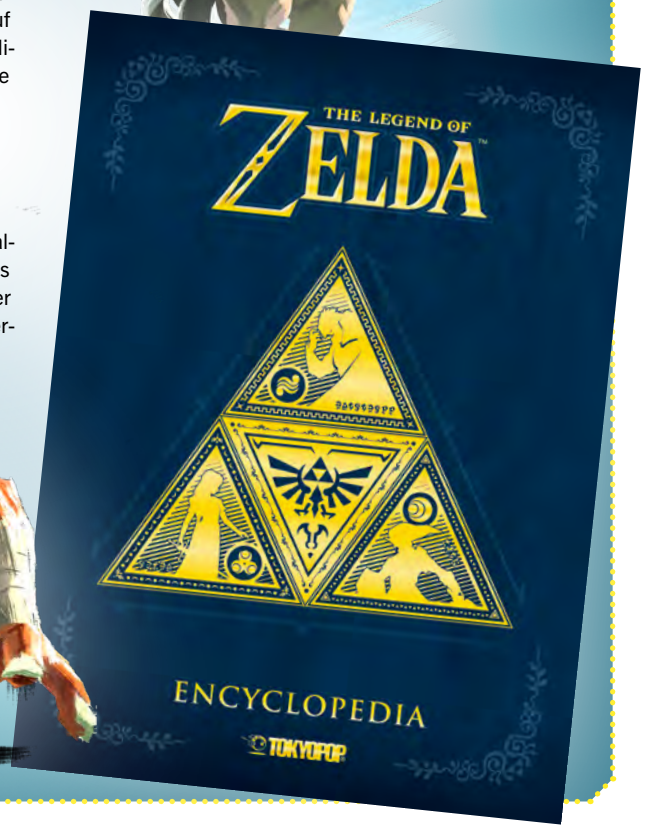
Drei glückliche N-ZONE-Leser dürfen sich über die brandneue Zelda-Enzyklopädie von Tokyopop freuen.

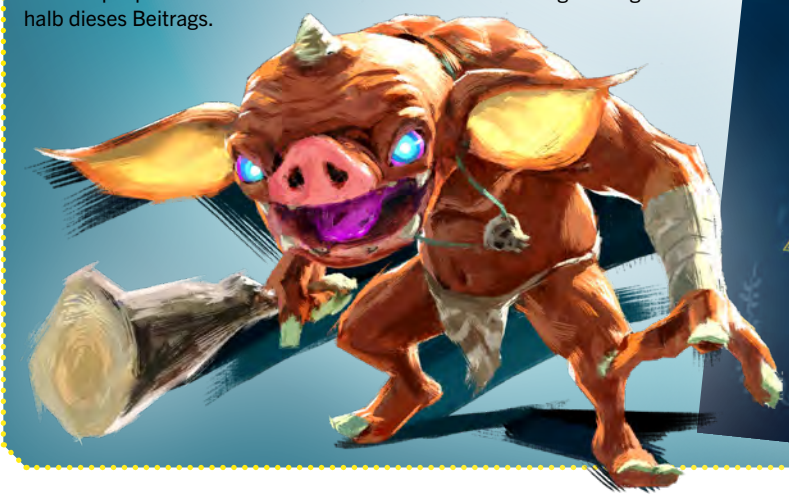
In der N-ZONE 05/2019 hatten wir ein cooles Gewinnspiel für euch parat: Dabei gab es dreimal die brandneue Zelda-Enzyklopädie namens The Legend of Zelda – Encyclopedia aus dem Hause Tokyopop zu gewinnen. Auf 320 Seiten bietet der Abschluss der Trilogie (nach Hyrule Historia 2013 sowie Art & Artifacts 2017) Unmengen interessantes Zelda-Hintergrundwissen. Dabei geht es um alles, was die Spielwelten der Zelda-Spiele so interessant macht, von Items, Monstern und Charakteren bis hin zu Hintergrundinfos, Welten und Skizzen.

Die Teilnahme war simpel: Wer uns eine E-Mail mit dem Betreff „Zelda-Gewinnspiel“ zuschickte, landete automatisch im Lostopf. Diesem Aufruf seid ihr zahlreich gefolgt, herzlichen Dank dafür! Insgesamt drei glücklichen Gewinnern war das Schicksal wohlgesinnt, sie dürfen sich über die Zelda-Enzyklopädie freuen:

- **Sven S. aus Halle**
- **Benjamin S. aus Recklinghausen**
- **Kilian P. aus Bischofswiesen**

Herzlichen Glückwunsch an euch drei, ihr solltet eure Preise schon erhalten haben. Vielen Dank außerdem an Tokyopop für die Möglichkeit, dieses Gewinnspiel zu veranstalten und natürlich auch für die Bereitstellung der Gewinnspielpreise! Beachtet bitte außerdem unsere Richtigstellung unterhalb dieses Beitrags.





GEWINNSPIEL: ZELDA – RICHTIGSTELLUNG

Leider ist uns beim Zelda-Gewinnspiel in der N-ZONE-Ausgabe 05/2019 ein kleiner Fehler unterlaufen, den wir an dieser Stelle richtigstellen.

Aufmerksame Leser haben es bereits in der Rubrik „Bockmist des Monats“ in der N-ZONE-Ausgabe 06/2019 mitbekommen: Bei unserem Gewinnspiel zu The Legend of Zelda – Encyclopedia ist uns ein Fehler unterlaufen. Dort betiteln wir das Unternehmen hinter der Zelda-Encyclopedia und Partner bei diesem Gewinnspiel Tokyopop nämlich als „Tokypop“ – das kleine, aber wichtige „o“ ist leider abhandengekommen. Das hat hoffentlich nicht für allzu viel Verwirrung gesorgt, denn natürlich handelt es sich um den bekannten und beliebten Comicbuch-Verlag Tokyopop. Mit „o“! Wir entschuldigen uns an dieser Stelle daher sowohl bei unseren Lesern als auch bei Tokyopop selbst.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

IMPRESSIONEN AUS DEM KAISERREICH

Nicht nur Lukas verweilte kürzlich in Nintendos Heimatland, auch unser Leser Eike Schiejok hat Japan besucht. Mitgebracht hat er viele Nintendo-bezogene Eindrücke aus Nippon, die er nicht nur auf Fotos festgehalten hat, sondern auch mit uns teilt. Toll!

REISEBEGLEITUNG

Hey liebe N-ZONE,
ich wollte euch diesmal meine Nintendo-Switch-Sammlung zeigen, ich besitze seit dem Release vor etwa zwei Jahren diese wunderbare Konsole. Ich habe mittlerweile 53 Switch-Games (Retail) und kann die Konsole einfach nicht mehr aus der Hand legen! Wie viele Spiele besitzen die Switch-Nutzer so im Durchschnitt? Bis heute hat sie mich auf einigen Reisen begleitet, die schönste war letztes Jahr 2018, da durfte ich zweimal meine beste Freundin in Hamburg besuchen. Ich bin grundsätzlich eher ein Fan, der mit dem Zug fährt, und von Wien bis Hamburg ist die Switch ideal! Das Hybrid-Konzept geht tatsächlich voll auf! Macht weiter so wie bisher, ich wünsche euch einen freundlichen Gruß aus Wien!
Euer Stammleser seit 2006,
Patrick G.

Patrick G. ist N-ZONE-Leser, Switch-Fan und besitzt mit 53 Retail-Spielen für die Konsole eine umfangreiche Sammlung.

N-ZONE: Hey Patrick, vielen Dank für deinen Beitrag! Gerade beim Zugfahren ist die Switch die optimale Begleitung, diese Erfahrung durften wir schon sehr oft machen. Ganz besonders dann, wenn die Bahn mal wieder so ihre Probleme mit der Pünktlichkeit hat, und natürlich, wenn man mit Begleitung reist. Mario Kart auf der Switch im Zug zu zweit macht Laune! Mit deinen 53 Retail-Spielen dürftest du auf jeden Fall deutlich über dem Durchschnitt liegen, so viele Switch-Games besitzen wohl die wenigsten. Wir verleihen dir hiermit offiziell den Titel „Nintendo-Switch-Superfan". Haben wir uns ausgedacht, aber dennoch Glückwunsch! ;-)

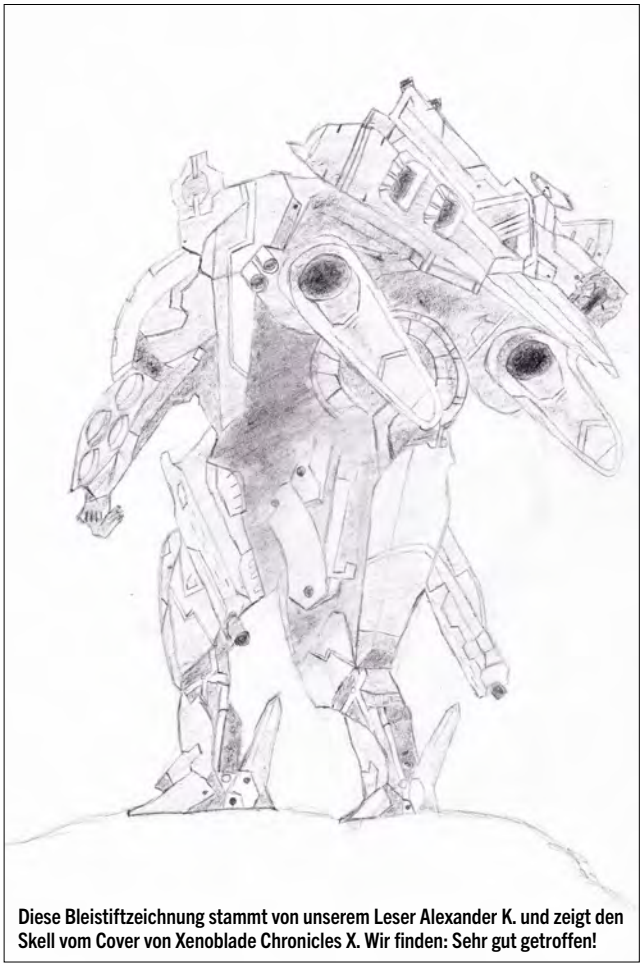
FEEDBACK

Hallo Johannes,
ich bin langjähriger N-ZONE-Abonnent. Die aktuelle Ausgabe kam erstmals ohne Plastik-Hülle zu mir in den Briefkasten. Das ist einerseits super, weil ihr damit zeigt, dass ihr umweltbewusst denkt und Plastik keinen Raum mehr gebt. Die andere Seite ist aber: Nur mit simplem Post-Aufkleber auf dem Heft, ohne jegliche Hülle? Das geht gar nicht. Gerade Abonnenten sammeln teilweise die Hefte und haben ein Recht darauf, dass es heile den Weg in den Briefkasten findet und ohne blöden Aufkleber drauf, den man abknibbeln muss, was bei so manchem Postverteiler nicht möglich ist. Auch meine aktuelle Ausgabe hatte bereits einige kleine Einrisse drin und das ist einfach ärgerlich. Bitte gebt das doch an den Vertrieb weiter beziehungsweise an die dafür zuständige Stelle, damit dafür gesorgt wird, dass alle Abonnenten ein ganzes, unbeklebtes Heft bekommen. Papierhülle, richtiger Umschlag, irgendwas in der Richtung muss da als Ersatz her. Ansonsten müsste ich mich wohl dazu durchringen, das Abo abzubestellen und das Heft im örtlichen Handel zu kaufen, damit ich sicher sein kann, ein heiles Heft zu bekommen, und das wird sicher nicht nur mir so gehen. Danke und beste Grüße,
Marc P.

JOHANNES: Hi Marc, vielen Dank für dein Feedback zum Thema. Wie auch beim Leserbrief von Kevin (zwei Seiten weiter) sei dir gesagt: Das Thema ist bei uns präsent, denn wir möchten natürlich, dass ihr die N-ZONE ohne Beschädigungen erhaltet! Wir sind an der Sache dran und geben alle Rückmeldungen an die entsprechenden Stellen weiter.

ERFAHRUNGEN

Hallo lieber Johannes,
ich habe meine Switch jetzt seit Januar dieses Jahres. Da ich mit meiner Wii U trotz vieler Kritikpunkte immer sehr zufrieden war und mir die Spieleauswahl für die Konsole auch immer gereicht hat, wobei ich immer noch ein paar nachholen muss, war für mich die Anschaffung einer Switch in den letzten zwei Jahren gar nicht nötig. Sogar Zelda: Breath of the Wild habe ich noch auf der Wii U gespielt. Leider finde ich es wirklich furchtbar, dass es keine Möglichkeit gibt, seine Spielstände von der alten Wii U auf die Switch zu übertragen, so was sollte mittlerweile über die Cloud doch möglich sein? Da Nintendo sich entschlossen hat, so viele Wii-U-Spiele für die Switch neu rauszubringen, wäre das doch keine schlechte Idee. So müsste ich zum Beispiel nicht Zelda auf der Switch komplett von vorne anfangen. An sich ist die Switch



Diese Bleistiftzeichnung stammt von unserem Leser Alexander K. und zeigt den Skell vom Cover von Xenoblade Chronicles X. Wir finden: Sehr gut getroffen!

Kasim N. Diaz hat zu Ehren seines guten Freundes Julian Latsch einen Pokémon-Kampf mit Julian als Trainer auf Papier gebracht. Was für ein Freundschaftsbeweis!

schon eine schöne portable Konsole, ich für meinen Teil vergleiche sie aber eher mit einem besseren Handheld. Und genau da fängt mein Problem an. Da ich immer schon eher auf stationären Konsolen gespielt habe, ersetzt sie somit eher meinen 3DS als meine Wii U. Ich nutze sie im Grunde nur zu Hause, da ich kein Pendler bin und einen recht kurzen Arbeitsweg habe, würde es sich nicht lohnen, sie mitzunehmen, außerdem hätte ich zu viele Bedenken, dass sie mir verloren geht oder gestohlen wird. Ich finde es auch umständlich, dass die Switch im TV-Modus immer mit einem Netzstecker verbunden sein muss, da sie sonst keine Verbindung zum Fernseher aufbaut. Ich glaube ja nicht, dass diese Daueraufladung so gut für den Akku sein kann, oder?

Noch ein Grund, warum ich die Konsole nur zu Hause nutze, sind zeitintensive Spiele wie Xenoblade Chronicles 2, welches ich zurzeit spiele. Man kann solche Spiele, finde ich, nur in einer ruhigen Umgebung wie den eigenen vier Wänden richtig genießen. Vor allem leidet die Grafik im Handheld-Modus schon sehr unter dem kleinen Bildschirm, was dann dem Spiel einfach viel Atmosphäre nimmt, von der das Spiel eigentlich lebt. Nicht falsch verstehen, ich finde die Switch wirklich schön, nur leider wird sie wohl nicht meine liebste Nintendo-Konsole werden. Im Anhang findest du noch ein von mir gezeichnetes Bild zu Xenoblade Chronicles X, den Skell vom Cover als Bleistiftzeichnung. Das Bild hat schon einige Stunden gedauert. Ich würde mich sehr freuen, es mal in der N-ZONE zu sehen! :-) Beste Grüße,

Alexander K.

JOHANNES: Hallo lieber Alexander! Herzlichen Dank für deinen Beitrag und die Beschreibung deiner Erlebnisse. Kommen wir doch gleich zu den Fragen, die du aufwirfst. Grundsätzlich sollte es technisch durchaus machbar sein, Spielstände per Cloud-Features von der Wii U auf die Switch zu übertragen, insofern es sich um neu aufgelegte Spiele handelt oder wie im Falle von Zelda: Breath of the Wild sogar um das inhaltsgleiche Game. Ich vermute hier aber, dass primär Nintendo selbst das einfach nicht will. Sicher könnte es auf technischer Seite ebenso Probleme geben, weil beide Konsolen auf gänzlich andere Hardware und Architektur setzen, außerdem sind die neu aufgelegten Spiele oftmals von den Entwicklern unter der Haube angepasst oder sogar für jeden Spieler ersichtlich um Inhalte erweitert. Die dauerhafte Stromversorgung der Switch bei der Nutzung im Dock bereitet mir tatsächlich auch Sorgen hinsichtlich des Akkus. Zwar halten moderne Lithium-Ionen-Akkus wie der in der Switch schon einiges aus, grundsätzlich ist aber eine dauerhafte Stromversorgung eher schädlich für die Batterie. Hier wird sich einfach zeigen müssen, wann die ersten Konsolen ernsthafte Probleme mit den Akkus bekommen. Aktuell, schon eine Weile über zwei Jahre nach Release, scheint es noch keine Ausfälle im großen Maßstab zu geben.

JAPAN

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Euer Artikel über Mario Kart in Japan aus dem vorletzten Heft hat mir sehr gefallen, da ich letztes Jahr selbst in Nippon war, um meinen Cousin zu besuchen. Bei meinem Besuch habe ich die beiden Games ebenfalls gespielt. Mario Kart VR war großartig und der Arcadeautomat war ebenso klasse. Ich fand es cool, dass man neben den normalen Mario-Figuren auch Pac-Man und Don-Chan aus Taiko no Tatsujin (ein sehr großartiges Musikgame) spielen konnte. Das Pokémon-Center am Tokio Skytree und das Kirby-Cafe haben wir ebenfalls besucht. Wir bestaunten auch viele Retroläden, die es dort haufenweise gab. Ich denke, ich werde irgendwann zurückkehren oder vielleicht mal ein paar Jahre dort wohnen. Macht weiter so!

Luke

Maximilian Schaller ist großer Fan von Falco und Dillon, weshalb er sogar Sonderanfertigungen beider Figuren besitzt.

N-ZONE: Hey Luke, vielen Dank für deinen Beitrag sowie die lieben Worte! :-) In der japanischen Kultur sind Videospiele einfach doch viel tiefer verankert als bei uns, wenn auch Gaming heutzutage alle Alters- und Gesellschaftsschichten durchzieht und schon seit Jahren kein Randthema mehr ist. Dein Reisebericht zeigt das deutlich auf!

KEIN PLASTIK

Hallo liebe N-ZONE,
erst einmal ein großes Lob für euer Magazin. Mit meinen fast 40 Jahren gehöre ich wahrscheinlich zu den älteren Lesern eures Magazins. Ich freue mich jeden Monat wie ein Schnitzel auf euer Heft. Allmonatlich ist die N-ZONE voll gespickt mit interessanten Themen rund um Nintendo und lesenswerten Reportagen. Über Themen im Bereich Retro-Gaming freue ich mich ebenso, das neue Wertungssystem gefällt mir übrigens auch sehr gut. Eure Entscheidung, das Heft ohne Kunststoffverpackung zu versenden, kann ich absolut nachvollziehen, dennoch gehe ich davon aus, dass unter den Lesern, mich einbezogen, einige Sammler von Videospiele-Zeitschriften sind. Einen Versandumschlag aus Papier (ohne Plastik) würde ich daher gar nicht mal so übel finden. So werden Beschädigungen am Heft vermieden und das Versandetikett würde nicht auf dem Cover kleben. Wie sehen die anderen Leser das? Macht weiter so. Grüße,

Kevin S.

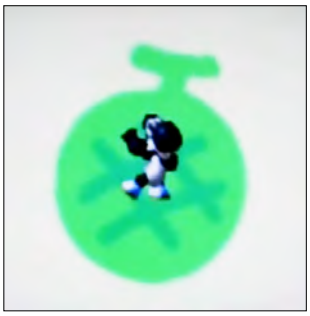
N-ZONE: Hallo Kevin! Herzlichen Dank für dein ausgiebiges, tolles Lob, das erfreut uns sehr. :-) Die Umstellung beim Versand für die Abonnenten ist eine sinnvolle Entscheidung, wie du richtig sagst. Das Wichtigste ist zunächst, dass die Plastikverpackungen der Vergangenheit angehören, dieser Schritt ist nun gegangen. Wir nehmen dein Feedback sowie das der anderen Leserinnen und Leser dazu auf und sind uns der aktuellen Problematik bewusst. Du kannst also beruhigt sein, wir haben das Thema auf dem Schirm und versuchen, eine Lösung zu finden.

HERAUSFORDERUNG

Hi Johannes,
nachdem ich den Bericht zu Yoshi's Story in der vorletzten Ausgabe gelesen hatte, fühle ich mich dazu berufen, eine Lanze für das Spiel zu brechen. Kritiker bringen immer an, was für ein Spaziergang das Spiel doch sei und dass man Herausforderungen besser an anderer Stelle suchen solle, doch eine Sache wird dabei gerne übersehen. Was, wenn es sich bei der kariesinduzierenden Schau nur um eine Fassade handelt, die ein fast schon sadistisches Monstrum darunter versteckt? Ist Yoshi's Story vielleicht gar eines der schwierigsten Nintendo-Spiele? Manch ein Leser fragt sich jetzt vielleicht, von welchem Baum ich gefallen bin, also nun zu der versteckten Aufgabe des Spiels: Jedes der 24 Levels kann bekanntermaßen mit 30 Früchten beendet werden, doch wusstet ihr, dass jedes Level auch exakt 30 Honigmelonen enthält? Wer es schafft, diese zu sammeln, wird mit einem Melonensymbol am Ende (siehe Bild), sowie enorm vielen Punkten für den Highscore belohnt. Der Haken an der Sache ist, dass einige dieser Südfrüchte geradezu böswillig schwer zu bekommen sind. Viele erfordern ausführliches Schnüffeln mit der R-Taste (oder in einem Lösungsbuch), andere wiederum fast unschaffbare Geschicklichkeitsaufgaben. So lauern neben manchen machbaren Levels wie der Knochenhöhle (2-1) auch welche, bei denen ihr frustriert den Controller aus dem Fenster werfen werdet, wie im Geisterschloss (6-3). Falls der eine oder andere Leser das Spiel rumliegen hat und sich „Pro-Gamer" schimpft, kann sich derjenige ja mal daran versuchen. Aber bitte nicht traurig sein, wenn ein Yoshi-Spiel euch in den Allerwertesten tritt. ;-) In diesem Sinne, liebe Grüße an das Team und noch nachträglich Glückwunsch an Cosima zum Aufstieg von der Praktikantin zur freien Mitarbeiterin! Macht's gut,

Lugmillord

JOHANNES: Hi Lugmillord! Die Herausforderung mit den 30 Honigmelonen pro Level kannte ich bereits. Stellt man sich dieser, wird Yoshi's Story tatsächlich richtig anspruchsvoll. Allerdings ist das halt rein optional, deswegen habe ich es nicht dem allgemeinen Schwierigkeitsgrad des Games zugeschrieben. Und ehrlich gesagt habe ich persönlich auch nur mäßig Lust, mich selbst auf die Suche nach den Honigmelonen zu begeben, so gerne ich sie auch im echten Leben esse. Diese Herausforderung überlasse ich dann doch lieber den „Pro-Gamern". :-D



Yoshi's Story für das Nintendo 64 ist zwar ein grundsätzlich leichtes Spiel, bietet aber zusätzliche Herausforderungen.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

ETWAS ENDET, ETWAS BEGINNT …

Vik blickt zurück, Katha in die Zukunft – wir sprechen über die Veränderungen in der Redaktion und geben uns ganz der N-ZONE-Nostalgie hin. Das muss auch mal sein!

KATHARINA: Nun, Viktor, Abschiede sind oftmals bittersüß und dein Abschiedstext im Editorial hat mich sehr berührt – man spürt, wie eng du dich der N-ZONE verbunden fühlst! Wirst du denn die zukünftigen Entwicklungen rund um Nintendo weiterhin so intensiv verfolgen wie bislang oder bist du ein bisschen froh, dass die Switch jetzt mehr ein Spiel- denn ein Arbeitsgerät ist?

VIK: Dass Abschiede bittersüß sind, kann ich nur bestätigen, vor allem dieser. Denn die N-ZONE und die Arbeit für dieses wunderbare Magazin sind mir wirklich sehr ans Herz gewachsen! Es war trotz all der Herausforderungen und etwaigen Überstunden immer eine große Freude, mit den lieben Kollegen Monat für Monat ein tolles Leseerlebnis auf die Beine zu stellen. Besonders gefreut hat es mich natürlich, für die investierte Mühe regelmäßig Lob in den Leserbriefen zu erhalten – allein dafür lohnte es sich! Entsprechend schwer fiel mir die Entscheidung, künftig in anderer Funktion bei uns im Unternehmen tätig zu werden. Doch mein Interesse an Nintendo wird auch weiterhin sehr groß bleiben, nur kann ich mich jetzt eben nicht auf der Arbeit auf dem neuesten Stand halten, sondern muss das stärker in meiner Freizeit machen. Aber solange Nintendo weiterhin so großartige, spaßfördernde Spiele entwickelt, so lange werde ich den Japanern weiter die Treue halten. Es ist schon wirklich angenehm, dass ich jetzt an meiner Switch spielen kann, worauf ich gerade Lust habe. Aktuell versinke ich zum Beispiel seit Dutzenden von Stunden erneut in Hyrule Warriors. Aber Abschiede sind ja auch immer mit einem Neuanfang verbunden. Du freust dich bestimmt schon riesig auf die neue Aufgabe, oder?

KATHARINA: Oh ja, ich bin extrem motiviert und freue mich über die Chance, die N-ZONE weiterzuentwickeln, sie zu umsorgen und weiterhin sicherzustellen, dass die Leser jeden Monat das bestmögliche Heft in den Händen halten. Klar, ein bisschen Nervosität ob dieser Aufgabe verspüre ich auch, aber ich denke, das ist normal. Liegt sicher auch daran, dass mich die N-ZONE seit meiner Jugend begleitet. Erst war ich Leserin und Abonnentin, später Praktikantin, dann Redakteurin. Auch bei Nintendo hat sich in den Jahren viel getan, Konsolen kamen und gingen, es gab Höhen und Tiefen. Da fällt mir ein: Wie groß war denn zu den düstersten Wii-U-Zeiten eigentlich deine Sorge, wie es mit der N-ZONE weitergeht? Angesichts des akuten Spielemangels war es damals ja alles andere als einfach, das Heft Monat um Monat zu befüllen …

VIK: Die N-ZONE jeden Monat mit spannenden Themen zu füllen war in dieser Phase tatsächlich nicht so leicht. Doch dank unserer treuen Leserschaft hatte ich nie wirklich Grund zur Sorge, dass es aufgrund der wirtschaftlich gefloppten Wii U zum Aus der N-ZONE kommt. Wäre die Nintendo Switch im Anschluss ebenfalls nicht durchgestartet, wäre mir schon stärker die Düse gegangen. Aber das ist ja zu unserem und Nintendos Glück ganz gegenteilig verlaufen. Die Switch wurde zum Riesenerfolg, und wenn es an einem nicht mangelt, dann sind es Spiele für die Switch. Keine schlechte Ausgangslage für den Start der ganz bestimmt glorreichen Katha-Ära der N-ZONE!

KATHARINA: Ich klopfe auf Holz! Und ich danke dir für das Herzblut, das du in die N-ZONE investiert hast, und ich freue mich, dass du dem Heft für gelegentliche Gastauftritte erhalten bleibst – eine N-ZONE ohne Vik wäre wie Nintendo ohne Mario. Ich möchte an dieser Stelle auch einen herzlichen Dank an die treuen Leser und Fans aussprechen: Ohne euch wäre unsere Arbeit sinnlos. Wenn ihr Anregungen und Wünsche habt, Lob, Kritik, Fragen – schreibt mir, ich bin gespannt auf euer Feedback! Auf dass die N-ZONE weiterhin Menschen durch alle Lebenslagen begleitet, wie sie es bei mir tat. Und vielleicht befindet sich ja unter den derzeitigen Praktikanten bereits mein potenzieller Nachfolger!?

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 08/2019
ab 17.07.19 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

SUPER MARIO MAKER 2 (Test)

Ob Super Mario Maker 2 auch beim Test einen so wundervollen Eindruck hinterlässt wie in der Vorschau? Wie sich das Spiel schlägt, lest ihr in der nächsten Ausgabe!

LUIGI'S MANSION 3 (Vorschau)

Wir haben Luigi's Mansion 3 gespielt und verraten euch, wie uns Luigis neues Gruselabenteuer gefallen hat – alles zum heißersehnten Spiel in unserer Vorschau.

CADENCE OF HYRULE (Test)

Der Rhythmus, bei dem man mitmuss? Wir testen das Indie-Zelda-Crossover Cadence of Hyrule, bei dem ihr im Takt gegen Monster kämpft.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Jan Dangschat, Christian Dörre, Viktor Eippert, Benjamin Kegel, Nadine Krämer, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Maximilian Paffrath, Felix Schütz, Andreas Szedlak
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play4 veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

gamescom

Köln

21.–24.08.2019

Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1
50679 Köln, Deutschland
Telefon +49 1806 089 999*
gamescom@visitor.koelnmesse.de

*0,20 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz;
max. 0,60 EUR/Anruf aus dem Mobilfunknetz

game
Verband der deutschen
Games-Branche

koelnmesse